电脑应用和娱乐的第一选择 总第124期



大众软件

2002 11
Popsoft
WWW.POPSOFT.COM 半月刊

看大众软件，逛晶合后院

http://club.popsoft.com.cn





点击这扇门

晶合后院3.0版隆重发布

置身于全新职业系统，随时和编辑开心交流

九款新游戏前瞻报道

魔界、命令与征服——将军、科洛斯——暗黑魔影、天堂、上古卷轴III——晨风、大秦悍将、郑问之三国志、决战、樱花大战III——巴黎的燃情岁月

- ■新品初评 P4核心Celeron 1.7GHz处理器
- ■专栏评述 中关村启示录
- ■实用软件 “玩具”总动员——儿童节的礼物
- ■硬件评析 老鼠搏大象——Intel vs. AMD
- ■在线争锋 反恐精英1.4全面直击



ISSN 1007-0060
11





魔兽争霸 III





PHILIPS

勇士之王

WARRIOR KINGS

凡购买奥美电子正版产品每月均有机会获得以下奖品:



AEC 奥美电子 www.aomeisoft.com



零售价：38元

感受最真实的网球世界

网球精英

MICROÏDS



游戏类型
休闲经营型
上市时间
2002 年 6 月

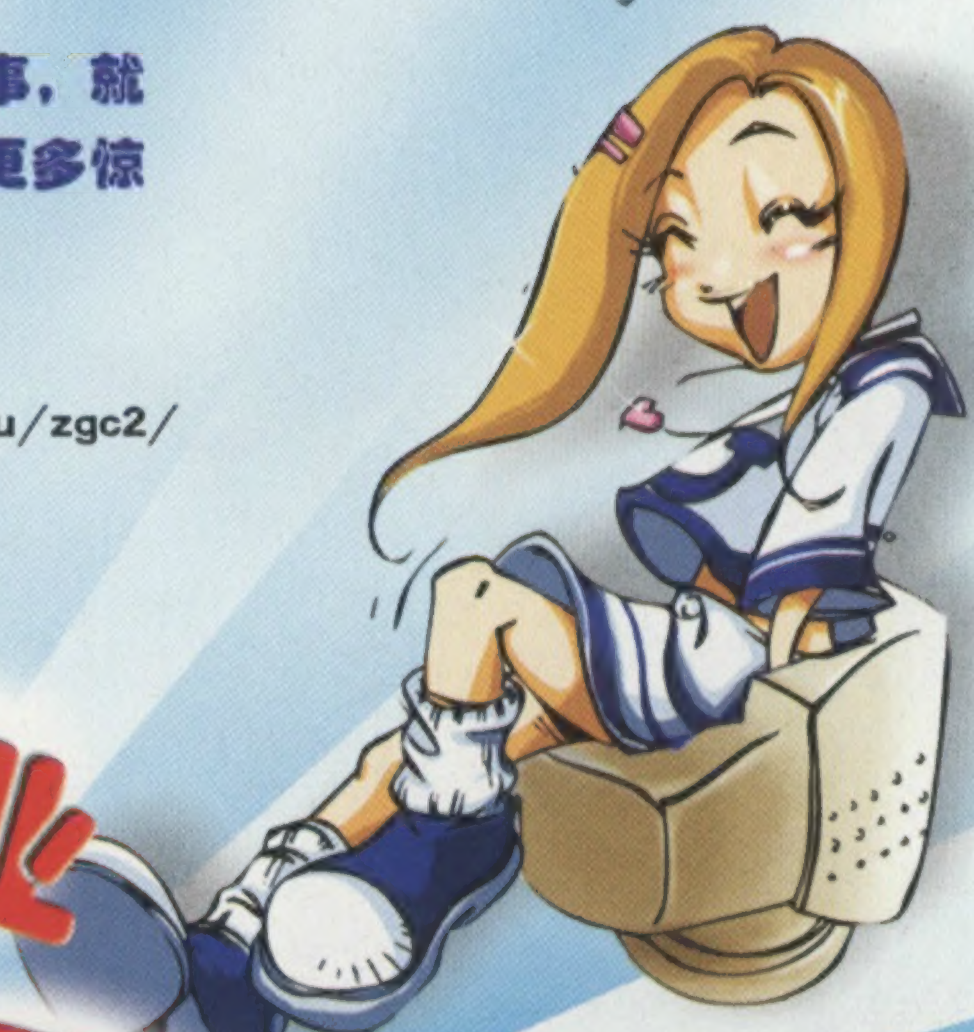


中关村启示录 2



告诉我们你和中关村的故事，就有机会做本游戏的主角，还有更多惊喜数码奖品等着你！

详情请见新浪网本游戏专区：
http://games.sina.com.cn/zhuanqu/zgc2/



到中关村创业
做中国IT业的百万富翁

6 年后，再现国产电脑游戏开山之作的辉煌！

●塑造中关村题材的大富翁

真实的地理环境和真实的中关村特色建筑，让你仿佛身临其境。如：“红色正版风暴、万元奔腾降价……”等经典事件，真实体现中关村 20 年的发展变迁。

●道具丰富，拥有独创的恋爱和人才系统

多达 21 种的道具和 40 余种的技能让你更爽地整垮对手；股票系统让制胜手段多种多样；新增的恋爱系统让你和情侣结伴同行。

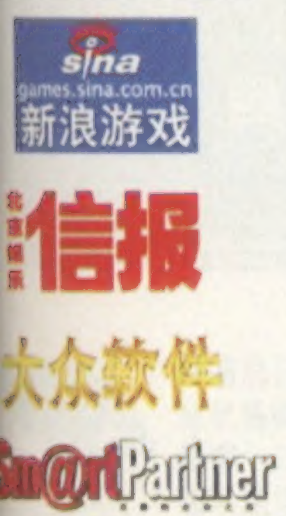
●角色个性鲜明，全部本土原创

CEO、攒机商、打工妹等取材于中关村真实环境的人物，维妙维肖。

●轻松上手，全家同乐

界面亲切，掷色子和回合制的模式即使新手照样轻松上手；健康、欢愉，适合与情侣、家人、朋友同乐。

合作媒体
（排名不分先后）

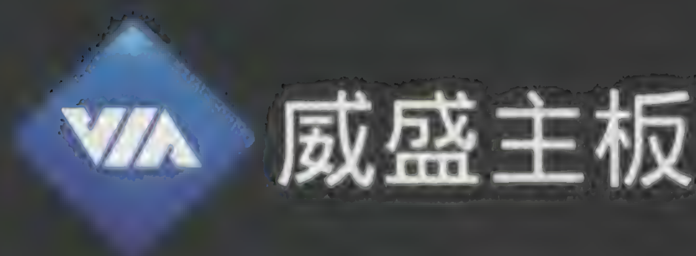


鸣谢
800buy.com.cn
提供本次活动奖品赞助

杀电脑病毒用金山毒霸　金山毒霸 2002+ 金山网镖 2002

地址：北京市 9636 信箱-6A4 分箱(100086)　网址：www.kingsoft.net　传真：010-62638287　客户服务热线：010-86243222　免费热线：800-810-5770(北京)
技术支持联系方式 support@kingsoft.net　经销商订货热线：010-62638312　总机：010-62524868　OEM 热线：分机 753　OEM 授权联系方式：OEM@bj.kingsoft.net
团购买热线：分机 186　买金山软件　免费加入金山软件俱乐部　俱乐部联系方式：club@kingsoft.net　俱乐部热线：010-86243222　欢迎邮购　邮资 5 元





威盛全新P4X333系列主板
激发您对完美与极限的全新领悟

宽广　尽情驰骋

533MHz频率前端总线，高速ATA133接口
与先进的 RAID 0,1 支持模式释放奔腾4代的不竭动力

激情　永无止尽

DDR333 内存技术标准，支持高端ECC
侦错功能，提供工作站等级的高性能与稳定性

专注　尽在掌握

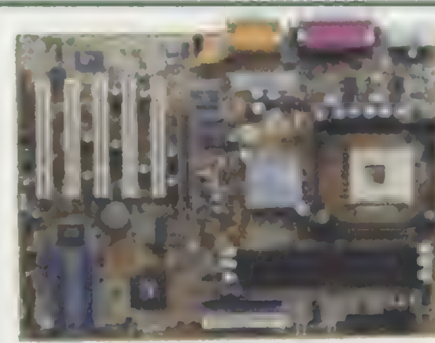
FliteDeck™硬件监控工具，CPU 无段频率调整，完整的BIOS控管
及超频自我恢复系统，营造用户专家级的超凡感受

威盛P4PB主板热情大派送！

即日起至6月30日止，凡购买威盛P4PB主板即可参加刮刮乐赠奖活动！刮就送！中奖率100%！
LCD 显示器、昂达闪电8440显卡等热辣大奖等着你！

P4PB-U/ P4PB-UR　P4X333

- Intel® Pentium® 4 Socket-478 CPU
- 533/400 MHz 前端总线频率
- 支持DDR 333/266内存，高端ECC侦错功能，最大容量 3GB
- 支持ATA 133/100
- 四个USB2.0端口/二个USB1.1端口/C-Media六声道音频控制芯片
- 集成Raid 0,1 控制芯片 (仅 P4PB-UR支持此功能)
- 一个AGP 4X 插槽/五个PCI 插槽/ 一个CNR 插槽



P4XB-SA/ P4XB-RA

- Intel® Pentium® 4 Socket-478 CPU
- 400 MHz 前端总线频率
- 支持DDR 266内存，最大容量 3GB
- 支持ATA 100
- 集成Raid 0,1 控制芯片 (仅 P4XB-RA支持此功能)
- 集成六声道音频控制芯片 (仅 P4XB-RA支持此功能)
- 一个AGP 4X 插槽/五个PCI 插槽/ 一个CNR 插槽



威盛总公司：
台北县新店市中正路533号8楼
邮编：231 电话：886-2-2218-5452
如须更详细的产品讯息
请至**www.viavpsd.com**网站
或威盛主板代理商查询

NDATA 中国区总代理：昂达机构
电话：020-87636363
www.on-data.com

威盛主板全国销售点

城市	公司名称	电话
北京	思创未来	010-62618252
天津	东禾	022-23001766
石家庄	九域	0311-7029537
郑州	仕德	0371-8209988
郑州	一方	0371-3973585
济南	新鸿	0531-6988019
青岛	志维	0532-3836687
山西	艾葳	0351-8710522
沈阳	天诚	024-23966626
哈尔滨	鑫诚业	0451-2555050
哈尔滨	佳恒	0451-2546553
大连	华城	0411-3610930
长春	长海	0431-5669961
西安	瑞力	029-7596811
兰州	世纪	0931-8161780
兰州	兰丰	0931-8261818
乌市	东玮	0991-5836014
宁夏	华强	0951-8277803
成都	道洋	028-5250835
重庆	八达	023-68790719
重庆	四维	023-68790871
昆明	思远	0871-5033628
贵阳	成冠	0851-5282122
武汉	交达	027-87646059
长沙	时运	0731-4112242
南昌	拓金	0791-6285805
合肥	明基	0551-3622007
徐州	高品	0516-3814686
上海	泓申	021-54904396
南京	星之邦	025-3681504
宁波	图新	0574-87345543
杭州	海山	0571-88212694
常州	佳力	0519-6644857
广州	赛科	020-87592635
南宁	迪智	0771-5332863
柳州	盛源行	0772-2801635
福州	大同	0591-3315789
温州	中南	0577-88861277
无锡	良辰	0510-2757159
厦门	恒利来	0592-2233448
泉州	恒利来	0595-2190606
海口	新迈普	0898-66751953

限定豪华版同日推出

豪华版产品设定::

1)《幽灵行动》及资料片《沙漠之鹰》，共2CD
2) 精美手册一本
3)《幽灵行动》及资料片《沙漠之鹰》彩色图文攻略一本
4) 印有Ghost Recon字样的军用迷彩头巾一块
5) 印有Ghost Recon字样的军用迷彩腰包一个
6) 印有Ghost Recon字样的军用墨镜一副



翱翔于沙漠的雄鹰　肩负着维和的使命
《幽灵行动》的最新资料片！

Tom Clancy's

幽灵行动™
沙漠之鹰





- 新增的多人模式
- 新增8个单人任务
- 新增4幅多人任务地图
- 新增9种多人模式下的武器，Bizon半自动机枪，M98狙击枪及M-60机枪

Ubi Soft　育碧软件



主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 张忠山
社　长 高庆生
副社长 刘贫和（常务） 林菁
主　编 高庆生
副主编 裘聿纲

编辑部 Walker（主任）
栏目编辑 王晨 杨文韬 汪澎 余蕾
田震 李广才 任然 答笛
专题记者 汪铁 戴军辉 郭都
美术总监 祁津忆
本期责编 余蕾
电　话 86-10-88118588-1200
传　真 86-10-88135594
新闻热线 86-10-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051
广告部 李诚（主任）
李怀颖 霍虹 苏靖 蔡蕊
李迎新 尹博
电　话 86-10-88118588-8000
传　真 86-10-88135604
发行部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合
电　话 86-10-88135613
传　真 86-10-88135614

平面设计 林静 黄莺 李辉
印　刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂
刊　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　阅 全国各地邮局

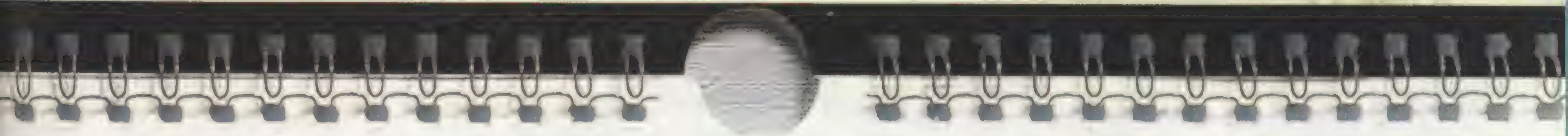
读者服务部 晶合时代软件技术公司
张友利（总经理）
电　话 86-10-82634092
邮购中心 北京海淀区苏州街邮局045信箱
电　话 86-10-82634107/82634092
邮政编码 100089
国外发行 中国国际图书贸易总公司
（北京399信箱）
国外发行代号 6209M
广告许可证 京崇工商广字第0036号

出版日期 2002年06月01日
零售价 人民币6.50元
港币13.00元
美元4.66元

一切皆有可能

李宁夏季运动男服2002版.

想知道更多，请来当地李宁专卖店坐坐，或登录www.li-ning.com.cn



May

六	日	六	日	六	日	六	日	六
		1 宜滑水	2 宜会友	3 宜击球	4 宜出行	5 宜会友	6 宜滑水	7 宜挑战
8 宜挑战	9 宜戏水	10 宜会友	11 宜出行	12 宜击球	13 宜滑水	14 宜出行	15 宜击球	16 宜戏水
17 宜会友	18 宜戏水	19 宜挑战	20 宜出行	21 宜戏水	22 宜击球	23 宜出行	24 宜戏水	25 宜滑水
26 宜滑水	27 宜戏水	28 宜挑战	29 宜滑水	30 宜出行	31 宜击球			

活力倾泻

天天像假期.

2002



游戏类型
RPG
上海飛龍
独创的神化系统 强化外型同时提升招式及能力属性
智慧型战斗系统 连打的必杀技兼具格斗游戏的快感
20余种组合AI 针对敌人属性预先设定AI攻防策略
独创的神化系统及智慧型战斗模式！
尽情体验热血激斗的流畅感受！
阵形安排 武功弱，魔法强，躲在后面，敌难防。
即时战斗 操纵九宫数字键来施放连击技！



进阶神化 随着能力提升，主角也会跟着神化变身！
T-TIME 光谱博硕电子科技(北京)有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.
制作



攻城掠地
买卖名产
用兵设谋
招降纳叛
富甲天下3
THE MILLIONAIRE OF 3 KINGDOMS III
三国英雄大富翁 轻松逗趣玩到疯



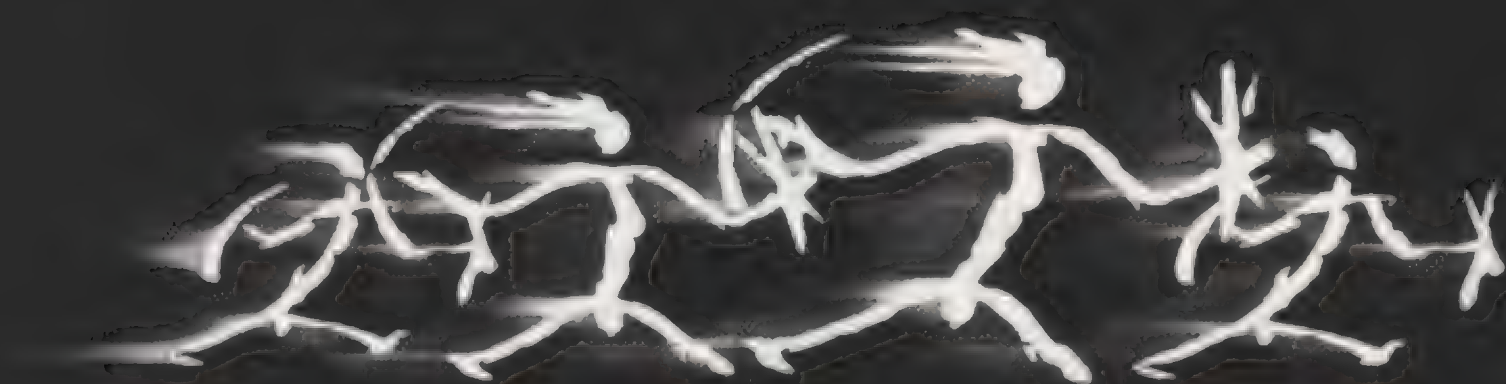


加值合辑只要48元
内附全彩手册 三CD及限量笔记本



制作/代理
T-TIME 光谱博硕电子科技(北京)有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.
www.ttime.com.tw
地址：北京海淀区上地信息产业基地上地东里一区四号楼607室
电话：010 62986585 传真：010 62986586 邮编：100085

编辑部报告



编辑们都去美国了·



2002

第12期《大众软件》—— 2002年06月16日火热上市，敬请期待

walker@popsoft.com.cn

完成于2002年05月15日14时28分

信息速递

本刊实习记者 Aflyingfly

三星推出有线/无线互联网网站

手机生产商三星公司近期在国内正式推出有线/无线互联网网站——三星乐园（www.samsungmobile.com.cn），宣布进军中国无线互联网服务提供市场。三星手机用户可以通过手机或电脑连接该网站，享受多种互联网服务，也可以通过PDA或Smart-phone来享受升级服务。三星N628手机用户可以在该网站通过WAP方式下载16和弦铃声和四灰度动画，即将推出的T108用户还可以下载彩色动画、多种游戏及相册等。该网站还计划推出MMS、VOD等多媒体服务及移动办公等移动商业服务。

e商2000成功“着陆”日本市场

日前，北京综艺达软件技术有限公司与日本System Mate公司正式签署合作协议，双方共同进行综艺达e商2000网络商务管理软件日文版的研发和修改工作，并由System Mate公司负责在日本本土推广该产品。据悉，双方首批合作的OEM产品包括日文版的e商2000 MSDE版和企业A版，预计将于今年6月正式投放日本市场，它将成为在日本本土销售的第一款中国套装管理软件包。此外，针对日本大型企业应用需要，双方基于NetPOWER中间件的项目合作也将在今年年内全面展开。

“科大联想杯”全国大学生软件设计邀请赛举行



4月24日，一年一度的“科大联想杯”全国大学生软件设计邀请赛在中国科学技术大学隆重举行。“科大联想杯”软件设计大赛是一项由联想集团公司、中国科学技术大学联想计算机学院、中国科学技术大学校团委共同主办的一项面向全国在校大学生及研究生的软件设计比赛。到今年已经成功的举办了三届。

Pocket PC 2002中文版在京正式发布

4月9日，Microsoft Pocket PC 2002简体中文版在北京隆重发布。联想、宏基、华硕、康柏、倚天、惠普、英业达、神达、多普达国内外9家硬件制造厂商与微软一起在北京SOHO现代城展示了以Microsoft Pocket PC 2002中文版为平台的全中文随身电脑和其在各个行业的移动应用设备。据悉，基于Pocket PC 2002的随身电脑产品，包括联想的天玑XP100、康柏的iPAQ Pocket PC、惠普的Jornada等，以及Pocket PC上的移动应用将陆续与国内用户见面，相关的产品发布及巡展活动也陆续于近期在国内展开。

基于AMD处理器的品牌电脑推出



4月25日，知名品牌厂商柏安、沐泽、超群在北京宣布，共同推出基于AMD处理器的中高档家用品牌电脑，并自即日起在北京各重要电脑卖场举办“速龙极速风暴”电脑促销活动。这次北京知名品牌电脑厂商采用AMD处理器，打破了长期以来国内知名品牌电脑领域一“芯”独占的局面。此次品牌电脑大规模地采用AMD处理器也标志着AMD在国内市场的开拓中迈出了里程碑式的一步。

“方正科技世界”展览会在京举行

4月24～26日，上海方正延中科技集团股份有限公司(以下简称方正科技)在北京展览馆举办了规模宏大的“方正科技世界”展览会，向IT业界人士、有关政府部门、用户、合作伙伴、新闻媒体以及社会公众，全面汇报和展示包括公司最新的发展战略、创新技术、方案、产品等在内的综合企业竞争力。之后，国家邮政局与方正科技电脑公司和北京新速公司宣布携手合作，共同推进电脑寄信业务。

美格推出“美格任你越野”活动



继“796FD Ⅱ万人免费试用”活动后，美格近日联合捷安特公司，推出针对796FD Ⅱ的另外一个活动“美格任你越野”，简而言之，就是消费者可以以2599元的价格买到796FD Ⅱ，然后还可以得到价值1000元左右的自行车。这一价格比原来的2999元便宜了500元，但比“796FD Ⅱ万人免费试用”活动中的七折要稍贵。

言论

“正如王文京给我的邀请函里所说，‘何总，让我们一块儿来写一部中国软件史’这就是我要来用友的主要原因。”

——用友公司新总裁何经华面对记者的质疑时如是说

“电子书产业还未起飞，但我们坚信其将成为我们的业务之一。”

——Simon&Schuster线上业务副总裁泰德勒

（在多数分析师认为电子书产业缺乏希望时，该公司仍坚称销售符合内部预测，年成长率达两位数。）

“在中国的西部，像西安这样的城市必须通过教育，特别是数学和科学教育，来创造一种氛围，激发学生在数字经济中充分发挥他们的创新才能。”

——英特尔公司CEO贝瑞特在西安交大演讲时说

■ 买升技数码主板，送明基USB键盘

主板厂商升技宣布，将从6月15日——9月30日，联合明基（BENQ）共同推出“紫色夏季风”促销活动。在此期间，凡购买其数码巨无霸AT7（采用KT333芯片组）、IT7（采用I845E芯片组）数码主板的用户，都将获赠明基专门为升技设计定制的USB键盘一套。

■ 中望CAD为中国正版化加油

近期，中望龙腾公司推出了其首款拥有自主知识产权的图形设计软件中望CAD，业内上百家媒体参加了这次盛会。中望CAD走高端开发的路线，支持DWG文件格式、ADS应用程序、AutoLISP；与AutoCAD原有操作习惯保持一致。在产品功能上，“中望CAD”可以完成国外同类产品的几乎全部功能，在某些方面甚至有所超越，但价格只为同类产品的1/8。湖南长沙奥博科技和广州建设通科技公司已成为中望CAD软件的地区总代理，在取得南方市场的初步胜利后，中望CAD将不断拓展北方市场，并希望有一定资金规模、真诚加盟的企业和中望龙腾公司并肩作战，开辟一片崭新的市场空间。

■ F4委托联想认养受伤动物仪式在京举行



4月29日，由《流星花园》而一举走红的人气组合F4委托联想认养受伤动物仪式在北京动物园举行。联想集团消费市场总监徐刚先生受F4委托代表F4正式与北京动物园签订认养协议，认养日前被泼伤的一只熊。“小新”是F4为伤熊起的新名字。双方举行了一个简单的签字仪式，联想代表F4向动物园提交捐款支票，动物园授予F4认养证书，并共同为认养铭牌揭幕。仪式之后，双方一起参观了熊山和熊，并将刻有F4认养铭牌正式挂在动物园熊山上。

■ Gartner、IDC和JPR推选nVIDIA为工作站图形市场领袖

4月30日，nVIDIA公司在加州圣克拉拉宣布，根据Gartner、IDC及Jon Peddie Research（JPR）三家知名市场调研和咨询公司的近期调研报告，nVIDIA的QuadroTM专业图形解决方案家族已成为三维工作站市场领域的排头兵。Jon Peddie调查公司在题为《市场观察》的最新季度报告中指出，配装nVIDIA图形芯片的图形插接板、卡在三维工作站市场的销售量高于其他品牌，2001年下半年，其市场份额高达65%。在另外一篇题为《全球专业图形行业最新动态》的报告中，IDC将nVIDIA在2001年第4季度中的增长归功于Quadro2 MXR和Quadro2 EX显卡销售量的猛增，该报告估测，2001年第4季度，nVIDIA在专业三维市场上的份额达到55%。而最新的Gartner数据表明，2001年上半年，nVIDIA的市场份额达到52%，处于全球领先地位。

半月聚焦

■ Sun微系统公司总裁兼首席运营官贊
5月1日表示计划退休，此消息一出导致S
股价重挫15%，他是几周来陆继宣布退
计划的四位资深主管之一。之前的三位S
高层主管——财务长雷曼、电脑系统主
休梅克、服务部门主管汉布利均已表示
划离去，留下公司创办人兼执行长麦克
利孤军奋战。

■ 据美国《信息周刊》最新披露的统
结果显示，IT从业员工的基本工资和奖
报酬正在急剧降低。美国IT经理人员的
种补贴今年预计将减少8%，一般IT员工
工资预计将减少11%。奖金待遇的下降
度比基本工资还要明显。去年经理人的
金收入平均为17000美元，今年则将降
6000美元。普通员工的奖金收入预计将
去年的11000美元降至2000美元。

■ 5月11日，263网络集团总裁黄明生
布启动“3+X”电信级服务战略，彻底
弃原有的263网站业务。据黄明生介绍，
以前263网站的搜索引擎和内容服务
务，263网络集团将不再经营，而是将
外包，集中实力进行“3+X”电信级服
战略。

■ 寻求对微软采取更严厉惩罚措施的
国九个州5月9日突然表示放弃在法庭上
示模块化Windows的计划。在得知上述九
州的这一突然决定之后，主审微软反垄
案的Colleen Kollar Kotelly法官对原告方的
表律师进行了猛烈抨击。

■ 据华尔街日报报道，索尼公司日前
RealNetworks结盟，拟合作进军数码娱乐
场，不过，双方均未对外公开合作细节
相关金额的数目。尽管索尼、RealNetwork
这次结盟属小规模的合作，但由于这两
企业现在分别在游戏及网络多媒体软件
场，成了微软的劲敌，因此对有意争食数
码娱乐市场大饼的双方来说，这次结盟象
征性的意义可能远大于其实质上的意义。

致歉

由于Aflyingfly的工作疏忽，在《大众软件
第10期“新闻速递”栏目中错将《擅元开展“
买即送”赠书活动》重复刊发，在此特向各位读
致歉。



视点

当海明威随国际纵队离开西班牙时，他说：老战士永远不会走。

老战士终于走了

——看AMD首席执行官杰里·桑德斯卸任

■本刊实习记者 Icefox

著名计算机芯片研究与制造公司AMD的CEO及董事长，现年63岁的杰里·桑德斯（Jerry Sanders）于2002年4月25日宣布从CEO的位置上引退，继任者为AMD总裁及COO，海克特·De J·鲁依兹（Hecter.De J.Ruiz）。尽管这一项决定早在一年之前就已经宣布，但桑德斯并没有立即离开AMD，仍旧留任董事长一职，不过权力的交接是无疑的。至此，曾经创造了网络时代风潮的传奇人物们，从微软的比尔·盖茨，到IBM的郭士纳，以及Intel的安迪·葛罗夫、GE的杰克·韦尔奇，加上现在的杰里·桑德斯，都已经退出了舞台的最前沿，把主角的位置让给了后面的年轻人。需要指出的是，这几个公司的产品，几乎就已经构成了网络时代所需要的全部重要元素。他们的离去，对于这个有过无限风光的行业来说，这也许就意味着一个时代的结束，或者，是另一个新时代的开始。

作为先进微设备公司（Advanced Micro Device）的创始人，桑德斯热情、坚强、自负。性格桀骜不驯的他是将AMD从加州一个总部设在客厅中的小公司发展到年销售额39亿美元的国际性大企业的决定性人物之一。特别是在上个世纪末期，当"WINTEL"的联盟几乎主宰了网络时代的方向时，AMD是少数敢于，也是能够向这个联盟发起挑战的企业之一。这也体现了桑德斯和AMD一贯的行事风格：顽强、野心勃勃。也正是由于这种风格，尽管AMD的销售规模仅有Intel的1/5，曾被形象地比喻为"老鼠和大象"，但无论是生物界中还是商界中，老鼠都是大象最头痛的。特别是在近几年来，AMD逐渐摆脱了相对Intel产品依靠价格取胜的形象，无论是在标志产品技术水平的时钟主频提升，还是市场定价的方面都开始扭转劣势。尤其是率先突破1GHz的CPU产品，给了对手非常大的竞争压力，市场上INTEL领导潮流的局势从此改变。尽管这一切不能全部归功于桑德斯，但是作为企业的领导人，他的意志和勇气的作用是至关重要的。尽管在中国这个全球最有希望的市场上，AMD没有取得更显著的市场份额，但是这无损于桑德斯所取得的成就。

关于AMD的这次重要人事变动，本刊记者试图采访AMD中国公司，以便得到他们对此事件的态度，但是在费尽了周折之后，仍旧未能与AMD市场部的相关负责人员取得直接联系，没有能得到他们对此次人事变动的评论。而在通过其他的间接渠道向他们索求一些相关的文字和图片资料的时候，对方表示：AMD中国公司只有30多个人，非常的忙碌，而由于桑德斯很少来中国，中国公司方面没有太多的关于这位前任传奇CEO的资料。因此我们也就无法得到来自AMD内部对这次变动的声音，但愿这种隐晦的态度没有什么特别的意味。

在IT业的发展中，有几个对手之间的竞争是一直以来为大家所津津乐道的。当年微软同网景的竞争、现在微软与Orcale的竞争、HP同IBM的竞争、以及——Intel与AMD在芯片制造业中的强力竞争对抗，构成了由上个世纪末开始的网络时代的主旋律：竞争，无限的扩张，否则就会被淘汰。伴随着这种竞争理念，网络时代的发展在2000年到2001年达到了最高潮，相信每一个人对那一情景还都记忆犹新。但是随着泡沫的破灭，那些网络英雄的声音和他们的理念也经历了种种怀疑和考验。现在IT业竞争中，温和的声音占据了主流，没有了那种你死我活的竞争气氛，尽管实质上依旧如此。但是我们从HP与Compaq的合并中，没有看到那种一方兼并了另一方的喜悦，反而有如履薄冰般的战战兢兢。经济局势的低迷，安然（ENRON）公司的猝然倒下，使得现在的大企业都面临着前所未有的信任危机和挑战，即使是HP这样有超群实力和管理水平的佼佼者。在此之际，桑德斯的离去，更让人怀念他那种面对压力和挑战勇往直前的无畏勇气和精神，而AMD能否保持以往那种一往无前的气势和风格，保持对Intel的竞争压力，让消费者享受到他们更多的计算机产品技术和服务，也是值得我们每一个人继续关注的。

当海明威随国际纵队离开西班牙时，他说：老战士永远不会走。而当我们望着这个须发皆白，酷似海明威的老人离开的时候，我们不知道，他那种坚强无畏的精神会不会随着他的离去而在AMD消失。

产品快报

■本刊实习记者 Aflyingfly

■ 爱国者推出移动存储迷你王（商用型）



近日，爱国者推出一款针对商务人士而设计的移动存储产品——移动存储迷你王（商用型）。这是一款集移动存储功能和无线遥控功能于一身的新一代移动存储产品，它内置全空间射频系统，远程遥控功能，远程遥控计算机、遥控PowerPoint演示；此外，此款产品还具有USB HDD&USB ZIP双启动功能，无驱硬加密功能以及邮箱管理功能。

■ 漫步者R341T、R351T上市



漫步者近日推出两款针对中低端市场的4.1和5.1音箱。这两款音箱造型风格一致，简洁大方。卫星箱采用3英寸全频带扬声器，低音炮内置6英寸低音扬声器。除了右前置卫星箱上的键控装置，低音炮上还有其他调节装置（具有重低音和后环绕音量调节）。R341T的有源功率40W，峰值功率480W；R351T的有源功率40W，峰值功率500W。另外，这两款产品的价格还未最终确定，大致的定位是：R341T在300元出头，R351T不会超过400元。

■ 《洋话连篇MP3》上市

近日，以出品英语MP3闻名的碟中碟软件公司又推出了一款英语学习软件《洋话连篇MP3》。这款全新的多媒体英语学习产品囊括了经典作品《洋话连篇宝典》的所有内容，由来自北美的老外向你讲述最地道的美式英语，提供100个情景的经典句型、场景对白及纯正的发音辅导。该产品适用于PC/MP3播放器以及带MP3播放功能的DVD/VCD机。

■ 创新发布NOMAD Jukebox 3



创新科技有限公司日前正式发布NOMAD Jukebox 3，这是第一款利用SB1394 (IEEE 1394兼容标准)以及 USB 1.1接口与PC机互动的数码音频播放器。它内置20GB空间，可容纳8000首以上的歌曲，并提供98dB信噪比（线性输出）的高品质音频回放。NOMAD Jukebox 3不仅可以储存音乐文件，还可以用于传输数据，使播放器能够储存、管理以及传送图片、文档和视频文件。

■ Mandrake Linux 8.2上市

日前，由碟中碟公司代理的Mandrake Linux 8.2正式在国内上市。Mandrake Linux 8.2是一款针对企业或个人的Linux操作系统。它的特点是使用了加密文件系统，全新设计了Mandrake控制中心，内置了企业级2.4.18内核；更好地支持热插拔设备，支持Intel Pentium，AMD Athlon等。并且套装了《阳春白雪》中文输入系统和chinput中文输入软件、SimSun标准中文字体，完善的中文支持，学习应用更方便。

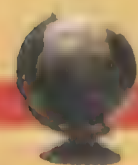
■ 矽统科技推出首颗支持8X8功能绘图芯片Xabre400



核心逻辑芯片组及绘图芯片厂商矽统科技（SiS），5月21日发布了新的绘图芯片——Xabre400。这是一颗AGP8X架构的绘图芯片，支持8x8（即所谓AGP8X及DirectX8.1）功能。矽统科技此次在大陆地区正式发布Xabre绘图芯片的同时，还现场展示了来自十家世界知名显卡制造厂商的采用Xabre核心制造的显卡样品，他们包括技嘉、讯怡、启亨、撼讯（Power Color）、盈通（Club 3D）、松景、卓越（Joytech）、德利勤（Digilent）、梅捷、耕升等。

■ 赛门铁克最新安全远程控制解决方案pcAnywhere 10.5上市

互联网安全技术厂商赛门铁克公司近日发布其最新的安全远程控制解决方案——pcAnywhere 10.5，这是赛门铁克远程控制解决方案pcAnywhere的最新版本。pcAnywhere 10.5 包含新的安全评估工具，经过改进的、方便IT管理人员操作的安装功能及Windows XP 标识认证。pcAnywhere 10.5可以使IT管理人员提高桌面工作效率，远程访问服务器，同时还可以让用户高速、简便地访问任何一台PC。



环球

中东： 中东电子商务公司最新公布的一份预测报告说，2003年中东地区电子商务额将大幅增长，预计总额可超过30亿美元。阿联酋海湾新闻网刊登的这份预测报告说，目前阿拉伯国家的贸易额超过2 500亿美元，其中约4亿美元是通过电子商务网络处理的。

日本： 日本前五大半导体以及PC制造商今年大多亏损严重，集团净亏损均在2 600～4 800亿日元之间。但其中四大厂商表示有望在2002年会计年度转亏为盈。唯一例外的是富士通，该公司预计今年只能达到损益平衡。

产品快报

数字化IT

5%～12%： 台湾半导体制造公司（TSMC）董事长Morris Chang近期表示，台湾半导体行业的销售收入今年将会反弹5%～12%，2003年的增长率则有望达到20%以上。

20个月： "梅丽莎"病毒的制造者史密斯近日被美国联邦法院判决入狱20个月和包括5 000美元罚款、参加社区服务、禁止使用电脑和因特网等在内的附加处罚，这是美国第一次对重要的电脑病毒制造者进行严厉惩罚。

107.5亿美元： 据半导体工业协会（SIA）的最新报告显示，2002年3月份全球半导体产品销售总额达到107.5亿美元，与2月份的100.3亿美元相比增长了7.2%。据悉，这是自1986年4月以来出现的月份连续增长最高幅度。

7.2%： 世界半导体贸易统计（WSTS）近期公布的数据显示，今年全球3月半导体销售比去年同期下降25.4%至107.5亿美元，但比上月增长7.2%。2月销售则比去年同期下降35.2%，比上月升0.1%。

542亿美元： 美国在线时代华纳（America Online）4月24日宣布累计亏损542亿美元之巨，这个数字大约相当于该公司股票总市值的70%左右，超过了南美厄瓜多尔一年的国民生产总值。

7%： 据一反病毒公司公布的最新调查显示，最近快速传播的"求职信"病毒（Klez）目前已经感染了多于7%的PC，远远超过先前来势凶猛的SirCam和尼姆达病毒感染PC的总数。

■ 麦蓝B系列再添新成员

继B-55、B-56后，深圳麦蓝电子科技有限公司B系列音箱近日多了一款新产品B-58。该音箱由一个低音炮和卫星箱组成。除了具有独特、时尚外观外，B-58多媒体音箱音质亦非常不错。它的低音炮采用5英寸防磁低音单元，卫星音箱与低音炮结构相仿。为了使各频段频率均衡，B-58在卫星箱上采用了中高音扬声器俱备的设计，由两个2.5英寸的全频扬声器单元组成的卫星箱，较好地消除了指向性带来的弊端。

■ HP DVD刻录机发布

惠普近日发布两款DVD刻录机dvd200i（内置式）和dvd200e（外置式），这两款刻录机都支持常见的光盘格式，如DVD+RW/+R和CD-R/RW，其中对于DVD盘片可提供2.4x写入和擦写（不包含从数码相机和素材带中读取数据的时间）和8x读取的速度，对于CD盘片可达12xCD-R写入，10xCD-RW擦写以及32x读取的速度。并可与主机的IEEE1394接口或USB2.0接口连接，方便台式机或笔记本电脑共享。同时随机附送近十款相关软件，颇为实惠。

■ EMC推出"天之翼"系列后DIY套件产品

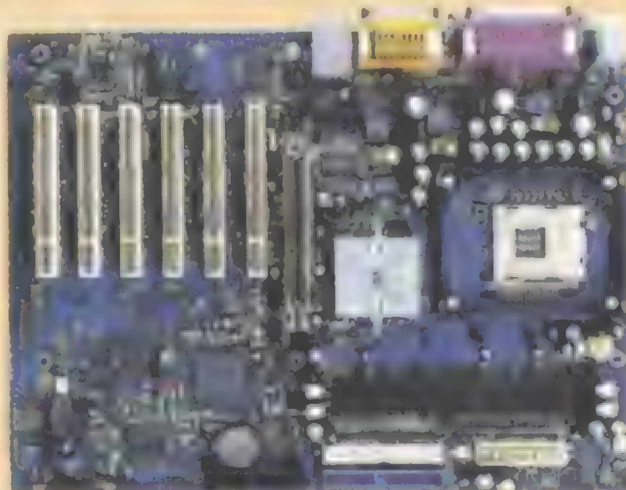


日前，EMC推出"天之翼"系列后DIY套件产品，包括七套外观独特、色彩时尚的全新机箱和键盘、鼠标。七款新机箱采用进口钢板，外表现采用外喷漆工艺。新机箱的主板托盘引用深压成型工艺，这是EMC引进的新型工艺，它可以增强主板托盘的强度，使螺丝空位周边不易变形，保护主板等内部配件。七款新机箱电源全部采用软开关技术。另外，这七款机箱还拥有USB及音频端品前置技术。

■ 联想QDI发布新产品P2E和P8

5月14日，联想QDI推出基于Intel i845E和i845G芯片组的两款新产品——P2E和P8主板。P8主板的特点是支持533MHz FSB总线，板上集成Intel Extreme 图象卡并提供AGP 插槽以便升级，以及USB 2.0接口。P2E同时支持533MHz FSB总线，USB 2.0接口，所不同的是没有集成显卡，而是有着5.1 声道音效系统。

■ 松景GeForce4 Ti4600显卡PV-T25F

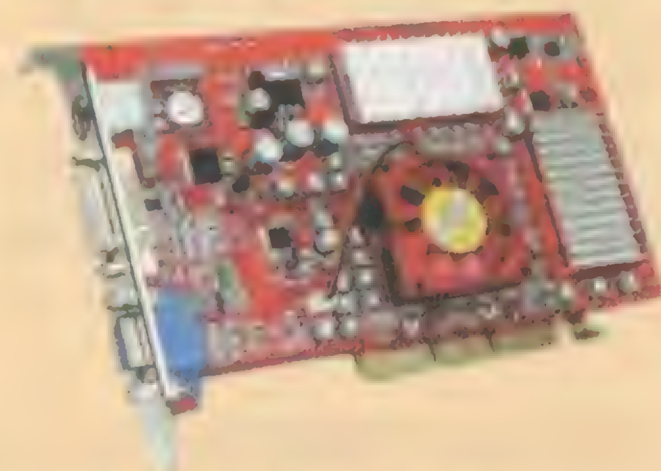


松景近日发布了他们采用GeForce4 Ti4600芯片的高端显卡PV-T25F。该显卡有128M显存，标准的核心频率和显存频率为300MHz/650MHz。另外它的RAMDAC工作频率为350MHz，在2048 x1536的分辨率以及16.7M色深下刷新率可达75MHz。PV-T25F还带有DVI输出、TV-OUT功能。

■ LANTECH新推LN-660千兆网卡

智翔（LANTECH）公司近日推出一款LN-660千兆网卡产品。该产品采用CSMA／CD协议，接口上采用与普通以太网相同的RJ-45接口（铜缆）。智翔LN-660千兆网卡支持IEEE802.3、802.3u、802.3ab以及802.3x标准，具有自适应功能；该产品支持VLAN并可以对传输流进行合理分割；并支持32/64bit、33/66MHz PCI数据总线；另外智翔LN-660还提供了4个指示灯，分别对100Mbps、1000 Mbps、Link/Activity、Full-Duplex进行识别显示。

■ 银都科技推出狮王"镭"翼RADEON 7500显卡

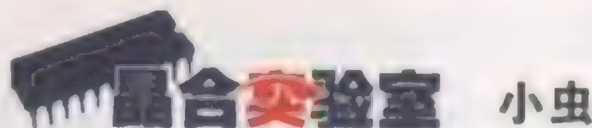


银都科技（广州）有限公司近日推出狮王新一代显卡——"镭"翼RADEON 7500。这款显卡配备ATI RADEON 7500图形处理GPU，同时使用ATI的CHARISMA ENGINE、PIXEL TAPESTRY和HYPER Z技术来提供高性能的32位真彩色3D图形。该显卡除支持DirecX8.0和OpenGL 1.3等流行图形接口规格外，还能够支持Windows98se、Windows2000、WindowsXP等主要操作系统。狮王"镭"翼显卡还设计了一个15针CRT接口，一个DVI接口，一个S端口TV输出端子。



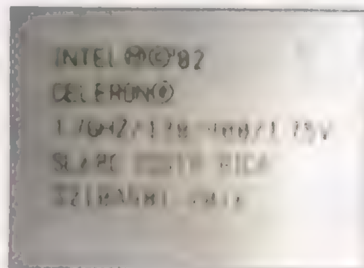
厂商：Intel
上市：2002年5月
售价：780元
附件：不详
推荐：追求性价比的商业用户和家庭用户。
咨询电话：010-85298800

眩目度：
口水度：
性价比：



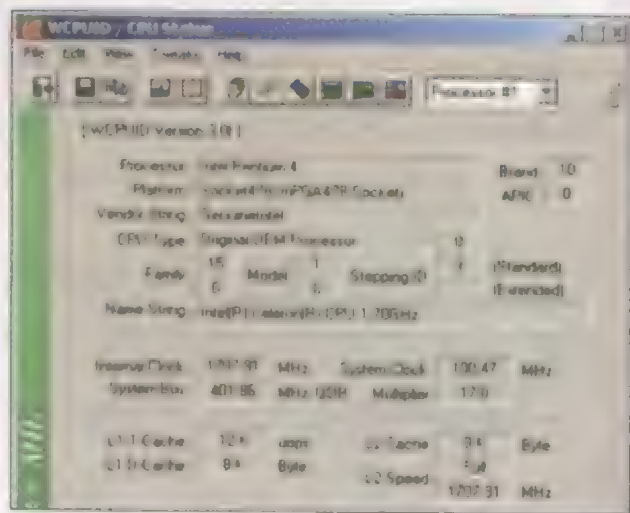
小虫

P4核心Celeron 1.7GHz处理器



就在Intel正为市场上的PⅢ和图拉丁Celeron处理器没有完成销售任务，而对正式发布P4核心Celeron的时间举棋不定时，代号为Willamette-128的Celeron处理器却抢先出现在了市场上！这些非官方渠道的P4核心Celeron处理器最先现身武汉市场，随后北京、广州等地也相继出现。为了让大家及时了解这块未来低端处理器市场的主力产品，晶合实验室在第一时间取得一块P4 Celeron 1.7GHz处理器并进行了测试。

这块P4核心Celeron基于Willamette-N的P4处理器核心，研发代号为Willamette-128，采用Socket 478针脚，将Willamette-N P4的二级缓存缩减到128kB，不过外观上除编号外与后者无任何区别。Willamette-128还不是P4核心Celeron的最终产品，在高端400MHz FSB的P4退出市场后，Intel还准备推出基于Northwood核心的Celeron，二级缓存为256kB，其性能应比目前的Willamette-N还略胜一筹；由于使用0.13微米工艺，其超频能力将非常出色。



Willamette-N是Model 0、Stepping ID 10

我们使用与本期专题相同的平台来测试，将平台一的CPU换成P4 Celeron（具体设置和测试数据分析请参考本期硬件栏目专题）。从测试成绩看，即使搭配i850主板和RDRAM，P4 Celeron的整体性能仍比P4+DDR的组合要逊色不少。在相同环境下，它的性能落后P4 10%到15%，这个差距比预想的要大。进一步测试更令人费解，所有测试软件中均显示这块CPU的二级缓存大小是0，其中甚至包括2002年5月10日发布的Cpu-Z 1.13，最新的WCPUID 3.0f可以识别出P4 Celeron的Stepping ID。主板方面，升技TH7Ⅱ即使刷到最新的BIOS（38），也无法正确识别这块CPU，不过所有Socket 478主板都可以正常使用它。承启的i845E主板上正确识别了CPU，遗憾的是显示的二级缓存数目依然是0。

```
03/21/2002

Main Processor  : Intel Pentium(R) 4 1.70GHz(100x17.0)
Memory Testing  : 262144K OK
CPU Brand Name  : Intel(R) Celeron(R) CPU 1.70GHz
```

```
CPU Type          : Intel Pentium(R) 4    Base Memory      : 640K
CPU ID/ucode ID   : 0F13/00               Extended Memory  : 261120K
CPU Clock         : 1.70GHz               Cache Memory     : None
```

尽管无论从手头的资料还是CPU表面编号看，这款P4核心的Celeron都应拥有128kB的二级缓存，但在现有条件下，我们还无法得到验证。由于直到我们发稿前Intel仍未发布P4 Celeron，而且这款CPU的市场报价从720～800元都有，故我们对市场上有人浑水摸鱼的可能性持保留意见，本文仅对这块被测CPU负责。还好Intel很快就要正式推出P4 Celeron了，相信大家看到这些文字时真相已揭开，现在的价格混乱局面也将成为过去。

测试软件	SiSoft Sandra 2002		WinBench 99		Superπ	FlasKMPEG	Lame	3DMark2001 Pro	Quake Ⅲ Arena 1.30h	
测试项目	整数内存带宽	浮点内存带宽	商业磁盘	高端磁盘	104万位π值计算	VOB→AVI	WAV→MP3	Default	Fastest	HQ1024X768
P4+RDRAM	2509	2505	13600	30800	109	12.44	65	5261	244.1	158.8
P4+DDR	2034	2021	13700	30700	109	12.21	65	5201	236.8	157.8
P4 Celeron	2376	2474	12100	29500	125	12.30	65	4940	201.5	153.5

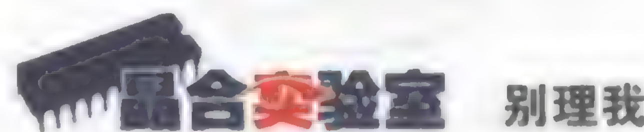
编辑点评

Intel统一平台接口对新装机的用户来说自然是好事一桩，但这也意味着Socket 370用户将彻底失去升级机会。由于面对低端市场，这款P4 Celeron正常零售价应在700元以下。能在如此低的价格之下享受1.7GHz处理器带来的快感，不得不感谢技术进步带来的好处。

爱国者自然窗777Q显示器



厂商：华旗资讯
上市：2002年4月
售价：1799元
附件：中文说明书、JBL铂金音箱、音箱支架及音频信号线/电源线、显示器电源线。
推荐：普通商业用户。
咨询电话：010-65542784

眩目度：

口水度：
性价比：

晶合实验室 别理我

CRT显示器市场竞争日趋激烈，各厂商都在不断推陈出新，营造新技术、新概念。这次华旗送测的爱国者自然窗777Q，便提出了“超黑晶显示技术”、外挂铂金音箱等概念。其外形设计也相当有创意，流线设计处处可见，后部机身曲线更加流畅，为该机增添了不少艺术气息。


从上面看又是一种味道。

评判显示器优劣最重要的标准是显示质量的好坏，而显像管则直接影响显示质量。自然窗777Q采用了超黑晶二代显像管，理论上各方面性能都要优于其上一代产品，具体表现为：由于应用了超黑晶显示技术，透光度得到有效提高，对比度与亮度得到提升；显示器表面采用凹刻技术和防眩光涂层，减少反射与漫反射，因此屏幕更黑；采用Viewclear超合金荫罩，其受热后易于恢复，色彩还原更稳定真实；智能双倍动态聚焦，能在不提升显像管功率的情况下补偿聚焦变化；超高清晰度聚焦电路，在有效控制摩尔效应的前提下保持了清晰的聚焦。此外，折射视觉补偿技术通过计算玻璃折射率并修改玻璃厚度，消除内凹现象。


JBL音箱

JBL的音响系统在业内享有很高的声誉，自然窗777Q采用的是它的PLATIUM铂金系列，这对音箱既可挂在显示器上，也可搭配附送的支架放在适当的位置。自然窗777Q内置麦克风，为录音、网络应用提供了便利。

我们使用Displaymate和NOKIA Monitor Test两款软件对自然窗777Q进行调整及测试，并针对不同的项目给出相应评价。总体来讲它的表现还是不错的：亮度及对比度令人满意，和荫珊式纯平显示器差距已不是很大；存在轻微的几何失真现象，通过细致调节有一定改善；色彩表现一般，右下角偏红，消磁后得到改善，我们分析这和挂在显示器上的JBL铂金音箱有一定关系；聚焦能力一般，屏幕4个边角聚焦效果不良，英文字母“m”显得比较模糊，这方面不如它的“兄长”788FD，看来边角聚焦不良是经济型显示器的通病；在摩尔纹测试中表现良好，几乎观察不到明显的摩尔纹；呼吸效应明显，显然是受视频带宽较低的影响。我们选取了测试常用的DVD影碟、高分辨率图片以及典型的文本进行进一步测试：DVD视频播放效果一般，没有明显的缺陷；自然景色的还原效果不错，但艳丽度依然不够；文本显示清晰，边角锐利，中英文显示都较好。



JBL标志

对JBL铂金音箱的测试，我们选取了有代表性的曲目进行回放，如古筝《出水莲》（高频）、《天空》《天堂》（中高频）、《悲情城市》（低频）。JBL铂金音箱对高、中频的表现尚可，低频部分无法令人满意，《悲情城市》音色丢失严重。我们认为它能在日常工作中承担起一般声音回放的任务。777Q内置的麦克风，效果不错，但需要在较安静的地方使用。

基本规格	
显像管	0.25点距超黑晶二代显像管
视频带宽	110MHz
最大分辨率	1280X1024@60Hz、1024X768@85Hz
质保时间	3个月包换、3年保修

爱国者777Q提供三键式OSD菜单调节，可调节选项有亮度、对比度、常见的几何调整、色温选择（9300k、6500k、5500k）、出厂设置复原以及消磁等。OSD菜单没有提供中文显示，本地化设计需要改进。显示器包装内附有中文说明书、保修卡、电源线以及音箱支架等附件，质保时间为3个月包换，3年保修。

编辑点评

虽然外挂音箱不是新鲜事，但是JBL的品牌还是相当有吸引力的，曲线形的外观也相当讨人喜爱。对于商业用户来说，既获得了良好的工作设备，又节省了音箱、麦克风的额外开支，何乐而不为呢。



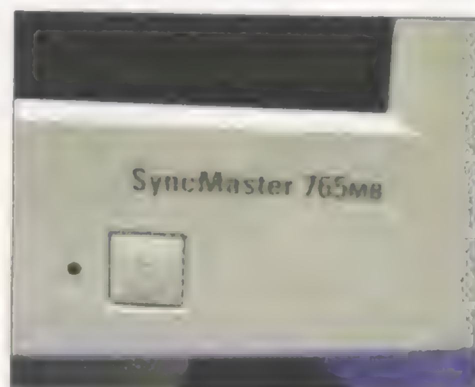
厂商：三星电子（SAMSUNG）
上市：2002年5月
售价：1900元
附件：说明书、驱动及软件光盘、驱动安装指南、质保卡、电源线。
推荐：游戏爱好者和初级影像制作者。
咨询电话：8008105858

眩目度：
口水度：
性价比：



晶合实验室 iCat

三星765MB显示器



2002年5月，三星推出了全新的“MagicBright”系列纯平显示器，其最显著的特点就是都采用了三星最新开发的“MagicBright”技术，且每款显示器型号的后缀都为“MB”。这次我们收到的是该系列中的一款三星765MB。

三星765MB虽仍采用丹娜2代显像管，但屏幕涂层已经由SMART Ⅲ“升级”到了SMART Ⅲ+，能有效地消除眩光。765MB的带宽高达185MHz，能在1280×960下达到85Hz的刷新率，最高分辨率则可达1600×1200。MagicBright系列显示器采用了新型控制芯片及偏转电路，使图像还原更准确，即使在提高亮度的情况下也可准确聚焦，另外新型的高精度电子枪可以在高亮度显示状态下有效地节能。



笔者认为三星显示器的外形一向比较耐看，这款765MB也不例外，美观大方。显示器右上角有明显的“MagicBright”和TCO'99标志。面板上调节按钮的布局和LG的795FT Plus很相似，只是多出一个“Highlight”按钮，另外Exit按钮还兼有MagicBright快捷键的功能。MagicBright键可以使显示器在3种预设亮度间快速切换：Text、Internet和Entertain。其中Text模式的亮度为该显示器的标准亮度（150Nits），适合文字编辑和日常应用，Internet模式专为上网设计，提供200Nits的亮度，而Entertain模式的亮度高达330Nits，最适合观看影像和玩游戏。这样的快捷按钮使得用户使用起来非常方便。

Highlight按钮可调出“Highlight Zone”菜单，它可以设置一个目标区域，并随意调整其大小（可大至全屏）及位置，然后再设置该区域内显示的亮度、对比度、色彩及文字锐利度。这些功能和大家所熟知的PHILIPS“显亮”技术十分相似，但相比之下三星更胜一筹，因为“显亮”的绝大部分功能是通过软硬件之间相互配合实现的，而765MB的这些功能都可直接通过OSD菜单实现，很方便。另外，即使用330Nits的亮度观察文本，也不会出现字迹模糊的情况。765MB的OSD菜单调节项相当丰富，除常见的项目外，还有一些较为专业的设置项目，如线性失真调节、视频输入参数调节等，它还可以自定义OSD菜单的停留时间、配色甚至可设置半透明效果，这样调节显示器时，显示内容就不会被OSD菜单遮挡了。

在DisplayMate测试中，765MB在默认状态下边角几乎没有几何失真，但呼吸现象比较明显；在点线较密集的测试项目中可观察到摩尔纹，尽管不明显，但通过细致的调节后却仍难以消除。几何失真很小，只是右上角略有一点，且通过调节也可得到解决。垂直方向上的色彩收敛较为出色，静态时的水平收敛也不错，但在闪动测试中就会出现收敛不准的情况。另外，尽管765MB的点距标称值与一般17”纯平无异（水平点距0.20mm），但看起来总感觉有一定的“颗粒感”，显示区域四周的文字锐利度明显不够，这应该是荫罩设计的问题。



OSD菜单及高亮部分

这款产品的本地化程度较高，无论包装、说明书、光盘还是OSD菜单都采用简体中文。光盘中除驱动外还附赠了一个“Natural Color”的软件，它不但可以进一步调节屏幕显示的色彩，还能调整打印机的色彩，使用户在使用时可真正做到“所见即所得”。

编辑点评

这款三星765MB显示器给我们的整体感觉很不错，其独特的MagicBright技术给我们很深的印象。如果你有较多影像方面的应用，特别是经常玩游戏的话，那么它会非常适合你。尽管它没有采用色彩表现更好的“珑管”，但MagicBright可在一定程度上弥补这方面的不足，更何况它在价格上又比同类产品更便宜。如果在文本显示方面能进一步改进就更好了。

微星845E Max2-BLR主板

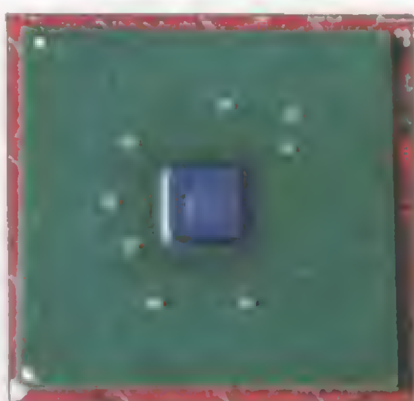


厂商：微星科技（MSI）
上市：2002年5月
售价：1580元
附件：说明书、驱动光盘、RAID驱动软盘、两根IDE线、一根软驱线、USB扩展挡板×2、音频扩展挡板。
推荐：需要133MHz外频支持及各种附加功能的高端PC用户。
咨询电话：021-52402018

眩目度：
口水度：
性价比：



2002年3月15日，Intel公司在CeBIT2002展会上公布了新的845E/845G+ICH4芯片组，正式加入了对533MHz前端总线的支持，仍支持DDR266和AGP 4×规范；而南桥芯片ICH4则是ICH2的升级版本，加入了对USB 2.0规范的支持，芯片尺寸比ICH2要大一些。



i845E北桥芯片

4月中旬我们收到了微星推出的基于845E芯片组的工程样板，这款产品就是845E Max2-BLR（MS-6398E）。除具备i845E的各项特性外，这款主板还集成了其它一些诱人的功能。其实有经验的朋友从型号后缀上就能看出其中奥妙：B代表Bluetooth（蓝牙），L代表LAN（局域网），R代表RAID（磁盘阵列）。

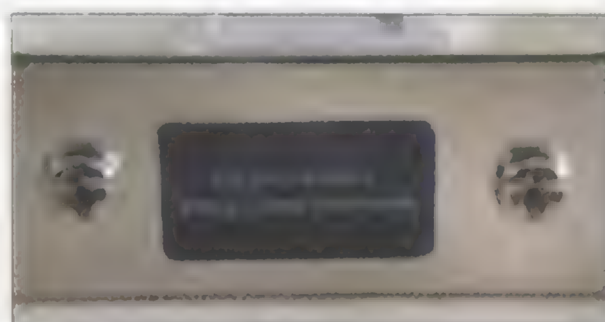
845E Max2-BLR采用深蓝色包装，显得十分华丽，红色的PCB板相当醒目。连接扩展档板的插针使用了3种不同颜色，与相应接头的颜色一致，方便用户安装。主板背面的“SAMPLE”标签和ICH4南桥芯片上的“SECRET”字样说明这仍是一块工程样板。

主板上提供了3条内存插槽、6条PCI插槽及1条CNR插槽。板载PROMISE的PDC20276芯片，可支持ATA/133 RAID。主板上有两个USB 2.0接口，还提供了两组USB 2.0插针，配合扩展档板可再增加3个USB 2.0接口。其中一个USB 2.0接口与蓝牙接口做在了同一块扩展档板上（蓝牙控制芯片就集成在挡板中），这就意味着无法同时使用这两个接口，使用USB 2.0接口时插在“USB3”插针上，而用蓝牙接口时则插在“JBT1”插针上。另一块扩展档板上带有两个USB 2.0接口和“D-Bracket 2”硬件侦错装置，I/O端口附近有一块Intel的“82562ET”网卡芯片。板上集成ALC 210D Codec芯片，并通过音频扩展挡板提供光纤SPDIF Out和6声道支持。



CPU供电部分

845E Max2-BLR主板还附带了Fuzzy Logic Ⅲ、PC Alert Ⅲ、Live BIOS、Live Driver及Live Monitor等软件，配合它们可实现一些如超频、硬件监测和BIOS升级等功能。



蓝牙接口

我们对这款主板进行了全面测试，测试时采用的CPU为133MHz外频的P4 2.4GHz，两条128MB三星原厂DDR266内存，显卡是丽台A250 Ultra TD（GeForce4 Ti4600 128MB DDR），硬盘为金钻七代20GB，操作系统是Win98 SE+DirectX 8.1。



带D-Bracket 2硬件侦错装置的USB 2.0扩展挡板。

PCB版本	1.0	BIOS版本及日期	5.184 2002年4月3日
SiSoft Sandra 2002 Build8591	CPU BenchMark	Dhrystone ALU	4532
		Whetstone FPU/SSE2	1446/2972
	CPU Multi media Mark	Integer	9540
		Floating-Point	11 616
	Memory BenchMark	Bandwidth ALU	1992
		Bandwidth FLU	1929
Winbench99 2.0	Bussiness Disk WinMark 99		6275
	High-End Disk WinMark 99		20 050
SYSMark 2001+PATCH3	203	Office	187
			1.65
		Internet	220
			1.24
Super π 1.1	98 Sec.		
FlaskMpeg0.60	226 Sec.		
MadOnion 3DMark2001 Pro		10 608	
Quake III 1.30 DM6	Fastest (640X480 16bit)		305.0 fps
	High Quality (1024X768)		256.1 fps

编辑点评

微星这款845E Max2-BLR的测试成绩令人满意，但由于这是实验室测试的首款845E主板，所以无法做横向比较，不过其得分与850平台相比仍有不小的差距。尽管该主板提供了异常丰富的功能，但1580元的价格过于昂贵，对于普通电脑用户而言还是建议购买简化版的845E Max，它取消了蓝牙接口、网络接口及扩展的USB 2.0接口。

中关村启示录

■方兴东 王俊秀

编者按：

中关村，中国IT行业的麦加圣地，曾经是创业者的乐园和投机者的福地，生机勃勃的她成就了无数神奇的故事和一大批个性鲜明、成就斐然的“知识英雄”。编辑部里的老编辑们大多是伴随着中关村的崛起而成长起来的，即使是在互联网已经如此发达的今天，他们中的一些人仍然保留着每周都要到中关村看一看的习惯。作为目击者，他们见证了中关村的点滴变化，并由此感受到中国IT业生生不息的脉搏和成长轨迹。

中关村是中国信息产业的一个缩影，它凝聚着众多先驱者的殚精竭虑和百折不挠的精神和意志，拥有着太多值得总结和汲取的财富。因此，当中关村终于进入了国家决策者们的视野的时候，当它越来越多地与中国“硅谷”联系起来的时候，当它面临着前所未有的发展机遇的时候，当丑小鸭快要变成天鹅的时候，也是当中关村变得对我们越来越陌生的时候，编辑部决定为中关村作一篇文章，希望以此文承载我们对中关村所怀有的点滴情感，也希望它能够汇入人们对中关村的记忆长河，成为其中的一朵小小浪花。

应该说方兴东和王俊秀先生的文章一直以来都以鲜明的观点和强烈的思辨精神著称，相信本文仍将带给你这样的感受。也许对于我们的读者来讲，这样的阅读将不会是轻松愉快的，但我们仍然希望你能够用心读完此文，因为这样做是值得的。

这篇文章的论点可能与所谓的主流思潮存在着较大的差异，然而在任何时代，不同的声音和独立思考的精神都是宝贵的，我们尊敬那些拥有自己独立的观察和判断能力的人，也希望我们的读者都能睁开自己的眼睛，用自己的声音说话，如此，我们的努力也算是有了一点点的成就。

欢迎大家对本篇文章展开讨论，任何意见，请发至news@popsoft.com.cn，或发信给我们

引言：中关村拒绝忧患？

好多年，我们没有静下来想想中关村了。我们天天置身于中关村，漠视着它一天天嘈杂、繁乱的变化。我们承受着互联网泡沫和产业消沉的压力，没有多余心情去眺望更久远的未来。尤其是当国家把高科技作为战略发展方向，把“信息化带动工业化”作为最高决策时，中关村一夜间置身于风头浪尖，神话的色彩渐浓。人们已经不会再去动用久违的危机意识，各种数字各类宏论，将中关村放置在时代舞台的中央，中关村拒绝忧患。迅速的繁华和商业化的浪潮，使得人们对产业内核面临的巨变日渐迟钝。就在这个背景，《大众软件》的选题促使我们而位坐下来，试图以冷静平和的心态审视中关村最近的发展。但是，不思考不知道，一思考吓一跳！几乎每一次讨论，都无法让人平静，而被卷入了前所未有的忧患和令人揪心的惊讶之中。于是，思考再三，我们写下了这个主题：“别了，中关村”

的确，更多的人已经离中关村而去，更多的人正在准备离去。而10多年来，身在其中的我们，虽然依然置身其中，却仿佛已经离去一般。怀着对中关村刻骨铭心的感情，我们一次次探讨，最后落笔写下这篇文章，试图勾勒出正在发生，却无人觉察的内在变化；试图在无数的赞美和批评声中，发出我们独特而更能触动人们思考的声音；试图以强烈的忧患感重新唤起人们对中关村问题的关注。

在这样的背景，我们发出呼唤，希望能够更冷峻地告诉人们，放置在产业背景和技术创新的大局上，中关村究竟怎么样了，中关村为什么突然让我们感到如此陌生、如此惊讶、如此疏远。我们发出“别了，中关村！”的呼唤，但是我们的告别是为了今后的回归，我们的警示是为了能够促进未来的发展。

总论篇

中关村四个发展阶段

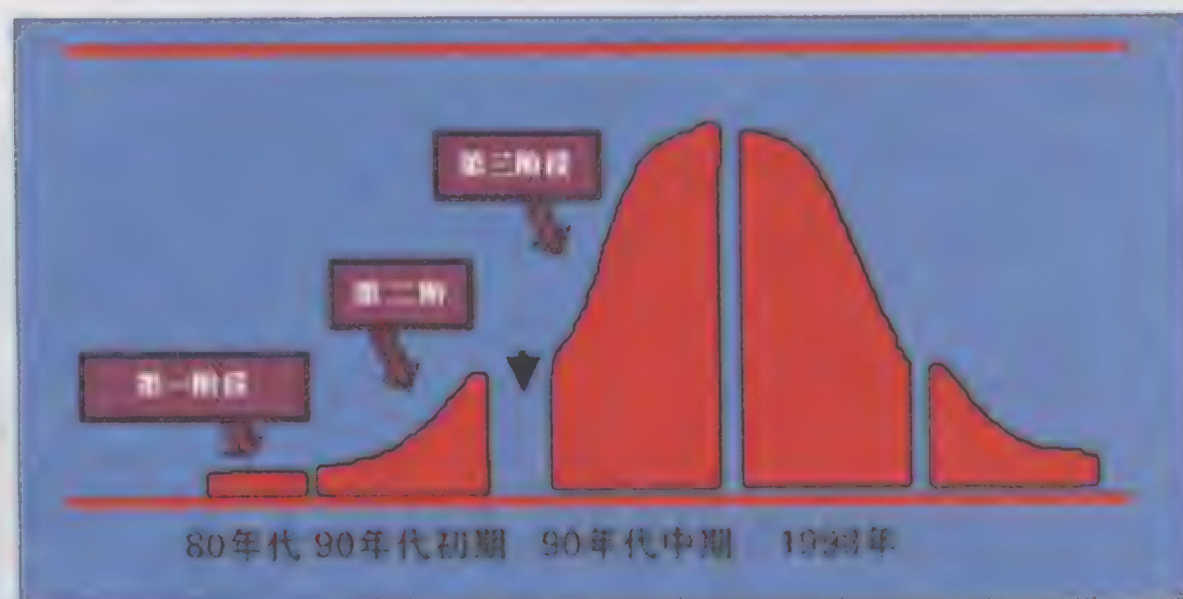
要分析中关村，我们首先要将20年的发展历程梳理清晰，把握住其中最本质的内在发展阶段。直观的点，就是将中关村当作一个有机的生命体，确定它的成长过程和特点。我们把20年来，中国社会发展和全球IT业作为双重背景，以创新活力作为核心变量，将中关村的发展归纳为几个鲜明的阶段。

第一阶段：20世纪80年代初期～80年代末期：中关村机制创新黄金期

第二阶段：20世纪80年代末期～90年代初期：中关村技术创新黄金时期

第三阶段：20世纪90年代初期～90年代中后期：中关村市场创新黄金时期

第四阶段：1998年～21世纪初期：中关村转折时期



第一阶段：20世纪70年代末，农村改革的巨大推动力为城市改革创造了良好的条件，而高科技的活力最先开始萌动。80年代初期，中关村在新的社会观念和氛围下破土而出，一批最早不甘心局限于封闭沉闷的计划经济机制的人，率先走进中关村。他们在没有更多束缚的新空间中如鱼得水。在这一空白阶段，高科技的民营企业纷纷涌现，他们以更先进更活跃的市场与机制运作，远远优于传统机制，中关村的机制架构和产业生态雏形就在机制创新中确立了下来。

第二阶段：在新的机制下，沉积在传统机制中的许多技术创新开始流入中关村，大大激活了创新活力。这时候，凭着研究所、高校积累的技术项目，众多民营IT企业依靠这一技术之长，汇成了中关村技术创新的黄金时期，无论是汉卡、打字机、字处理软件、中文平台等等。中关村的每一项技术都是引导着中国IT业的技术变革，甚至影响到国际上很多方面的同步创新。可以说，现有大多数国内IT主流厂商都是在这一时期开始真正的积累（资金、人才、技术和产品等）。

第三阶段：20世纪90年代中期以后，是中国IT市场大发展的时期，依靠过去10多年的先发优势和市场力量积累，中关村在市场上的优势格外突现。甚至在技术创新受到冲击，国外一流厂商全面进入的背景下，国内IT厂商也能完成漂亮的防守反击，在市场上表现出色，尤其是当时产业的标志性领域——PC业，国产品牌后发制人，重新引领风骚。

第四阶段：但是经过机制、技术和市场的一次性喷涌后，中关村开始了转折。但是市场的膨胀掩盖了内在的变化，互联网的浪潮更是转移了问题焦点和注意力。尤其是国家开始全面将IT作为重点之后，光环之下的中关村更是没有心思顾及危机。但是热闹之中，变化是那么明显：借助互联网热潮，新浪成为中关村创新的最后一个休止符。在互联网大潮中，中关村响应不错，但是中关村主流企业起码迟延了两年（直到2000年）才作出了滞后的反应。这种反应的后果显然不是回报而是教训，不是辉煌而是代价。从此，中关村再也不是中国IT业创新的绝对领导者。也从此，中关村再也没有出现新的创新技术、创新企业。中关村成熟了，却没有了继续创新的活力。

一个方向性的危机

那么中关村究竟发生了什么？

10多年前，他们来了，满怀希望，无论是一个空有一身闯劲的下海人士，一个身无一技之长的农民，还是一个一无所有的刚刚毕业的大学生，中关村都展开宽广的胸怀，给他们生存的机会，给他们施展的空间，给他们不断奋进的期望。中关村仿佛成了一个时代创新的大熔炉，接纳着中国社会刚刚释放出来的所有活跃因子，中关村就是每一个人的中关村。中关村巨大的包容性成就了许多人，当然最终也成就了自身。

但是今天，中关村越来越令人敬畏，需要我们仰起头来；越来越拒人千里，需要我们低下头来。一个外来人，一个大学生，一个农民来到中关村，他们将发现中关村几乎已经没有立足之地。一个长期生活中关村的人，越来越发现自己与这个环境正越隔越远，中关村不再是大的中关村。这种可怕变化恰恰发生在最热闹的近几年。

中关村过去的成功在哪里？也就是说，过去中关村的精神在哪里？回答这个问题，我们必须把中关村放进唯一的参照——美国的硅谷。虽两者没有直接而绝对的可比性，但是，我们将硅谷放置在过去50年全球业的发展历程中，将中关村放置在过去20年中国IT业的发展历程中，作对的比较，依然是最有效，也十分有价值的。

这样比较之下，我们的答案就浮出水面。这就是无论是硅谷还是过的中关村，都是为高科技IT为主的草根阶层（有生命力却还没有发展）供了最佳的发展机会。

而我们现在中关村的危机也同样基于这一点，中关村的发展已经发方向性的转变，其资源不再重点为草根阶层和新兴力量服务，而主要是成熟壮大的阶层和强势力量提供服务！因此，中关村所面临的危机，不一般的危机，而是方向性的。

三大根本性的失败

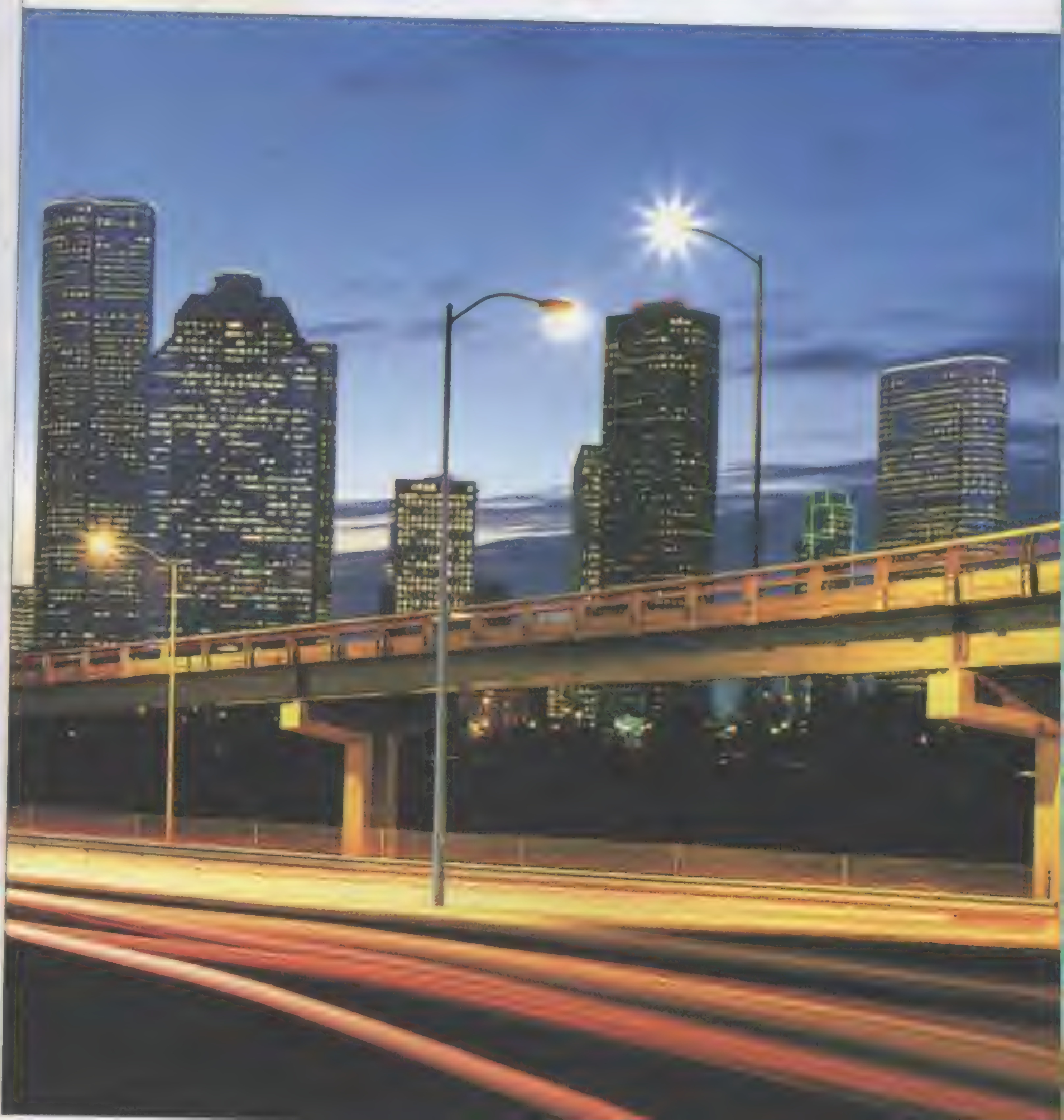
关于硅谷模式的探讨已经几乎可以成为教科书，硅谷的成功也总结公认的经验：创新的游戏规则和创业文化，极高的知识积累度，员工的素质和高流动性，鼓励风险和宽容失败的氛围，与工业界密切结合的研型大学，高质量的生活和工作环境，专业化和商业基础设施，开放的经环境，完善的风险投资机制等等。中关村的经验也基本可以以这些作为照。但是我们试图超越这些固有的模式，换一下角度来剖析中关村危机在。我们认为，在错误的方向下，造成了三大根本性的失败：

1.校园文化与创业文化、商业文化融合的失败。

2.市场权力化与权力市场化两股力量竞争的失败。

3.中关村由市场销售的生态网络向技术创新栖息地升级的失败。

这三大失败如果无法挽回，将从本源上摧毁中关村长远而持续的创新能力。其中，校园文化与中关村文化的融合尤为突出。



现象篇

消失中的市场生态

中关村的建设问题很复杂，积极、消极的因素都很微妙。但是，最痛心的是，中关村的建设破坏了过去的发展基础——市场生态。5年、10年前，走一趟中关村，都可以直接感受中国IT市场甚至全球IT市场的最新脉动。虽然这个市场的原生态嘈杂且繁乱，甚至还赢得了“骗子一条街”的称号，也远远无法与硅谷的技术创新生态圈相比较。但是，正是这个市场的原生态，给了中关村最准确的市场敏锐感。因此，当时几乎所有的企业，包括IBM、苹果都将产品发布的地点毫无置疑地选在中关村。而现在这个市场生态基本消失。到海龙、太平洋依然可以接触到各种各样的产品，却再也没有中关村独特的市场敏感度了。

中关村的环境

高科技园区应该更像校园而不是商业区。但是中关村房地产的狂热开发，正在把这片土地持续发展的资源一次性兑现、一次性开采，逐步恶化自己的生态环境。因为要有持续的创新活力，必须有能力培养出一批又一批新的创新企业。因此高科技校园区竞争成功的关键，是要营造一个有利于创业、创新的环境。

更直白地说，就是要建造一个环境，使得创业成本、交易成本、制度成本和生存成本最低！可是中关村的发展方向完全背道而驰。的确，中关村的发展使得土地的含金量越来越高，越来越诱人。但是这一切，是不应该轻易兑现的“财富”。它与其说是财富，不如说是资源，是保证持续发展的基础。但是疯狂的开采已经开始，中关村的环境与10年前相比已经截然不同。创业成本已经急剧上升。

创新企业成就了中关村，但是最终成了成功的牺牲品，只有少数企业有幸参与了这些巨大的短期利益的一次性分配。

中关村三大阶层的分化

在很长一段时期内，中关村的阶层相当简单而扁平，而今越来越分化的阶层使得以平等互惠为基础的产业生态和市场生态越发无从构建。尤其是，最利于良性循环，并能稳定持久的橄榄型阶层结构未能出现，而代之以倒金字塔的分层结构，不但不利于稳定发展，而且少数人越来越集聚大部分社会稀缺资源，如同乌云一样，笼罩着中关村，使中下层的创新源头得不到充足的“阳光”，抑制了活力。反过来也将使最上层的群体失去持久发展的源头。



	代表人物	代表性企业
第一层次	高科技资本家 高科技政治家 高科技房地产商	少数大企业（国内外） 控制政府资源的群体 掌握中关村土地资源的群体
第二层次	高科技经理人员 高科技企业家 高科技创业家	中关村中小企业 （有自主发展能力）
第三层次	打工者、销售及其它各类辅助人员、学生	寄生式生存的各类中小企业

社会分层的绝缘现象

社会阶层的分化并不可怕，贫富差距的拉开也不可怕，只要各层次之间能够产生互动互换，就有可能实现共赢。可怕的是这种分层越来越



绝缘，越来越构成矛盾和冲突。比如位于金字塔顶端的第一阶层，应该是合理存在，要整个社会向上发展的动力和象征。但是，这个阶层本身为了自己的持续发展，也需要促进中低层的发展。中低层的创新和活力是他们发展的源泉。如果断了这个源泉，对于自身也是一个必输的结局。因此，为了各个阶层的共赢，中关村急需扭转发展方向，纠正不正常的趋势。尤其是政府这个角色，是其中的关键。

中关村的成绩，政府机制创新的功劳不可低估。但是随着中关村影响越来越大，其资源（政治资源、市场资源和其他资源）越来越丰富，政府的影响力越来越大，越来越有“能量”。这时，要保持游戏规则的制订者和裁决者的相对中立身份，挑战也越来越大。直接参与控制和分配，甚至参与瓜分财富与资源的诱惑会越来越难以抑制。身不由己地在“合理”的位置“做着”“合理”的事情。而政府本来最核心的工作：战略制定和规划、环境建设、制度建设和资源建设，也因此受到极大影响。如今，越来越强大的政府力量已经是中关村发展的最大挑战，也是中关村纠正问题、回归正确轨道的最大影响者。

中关村的“返祖”现象

互联网曾经掀起了又一股继“中关村”之后的真正创业浪潮，一大批无钱、无权、无势的年轻人纷纷崛起，大大改变了市场竞争格局和产业发展面貌。但是由于各种因素，这股浪潮未能持续下来，而是迅速休止。于是我们看到，柳传志、段永基等最早的中关村创业者们依然占据着风头浪潮，钟锡昌、倪光南等老一辈的技术科学家依然是核心技术领域创新的先锋。这种奇特的中关村“返祖”现象意味深长。它应该使得后起的每一位年轻人感到羞愧，应该让指挥中关村发展的决策者们羞愧！这与其说是一个现象，不如说是中关村的一种悲哀，值得每一个人深刻反思！一代又一代的年轻人为什么没有起来？为什么无法起来？根源究竟在哪里？

是不是清华、北大也应该远离中关村?

微软要搬家，媒体触动，有关部门惊动。联想重心倾向上海，新浪部分搬离中关村……这些

事情都成为中关村格外敏感的事情，甚至到了过敏的程度。其实大企业的进出不应该成为中关村关心的重点，中关村不该也不可能成为大企业的安乐窝，这是很正常的逻辑。

而对于中小企业的纷纷离去，我们却是如此的麻木，麻木到漠不关心、毫不理会。而本来这才是中关村竞争力的体现，是长途发展的发动机。但是到了现在，中小企业崛起之难，中小企业纷纷外流，已经是一个刻不容缓的大问题。

越来越繁华的中关村，显然与学院的氛围越来越不融和。如此趋势下，是不是要让清华、北大都最终应该选择离开呢？

比较篇

硅谷成功的秘密只有一个

关于硅谷成功的秘密，人们已经说得太多，无数的文章无数的书，总结出无数的结论。如果说，这些总结都是瞎子摸象，那未免太不恭敬，但是谈完这些大作，的确感觉不够到位，说的都对又都不对，都是又都不是。我想这样的比喻可能更为恰当：我们把硅谷当作一棵神奇的大树，人们对它的枝枝叶叶都作了非常好的描述和概括，但是对于这棵大树的根却依然是秘密，依然不求甚解。我们认为硅谷成功的根本秘密只有一个：那就是对高科技弱势解体，或更准确地说对草根群体的支持！也就是说，硅谷成功的要诀就是以最大资源最大程度地支持新技术、人才和企业从无到有、从弱到强、从小到大、从失败到成功。硅谷是高科技的育婴室和幼儿园。如果我们把高科技企业的历程分成5个阶段：创新期、成长期、成熟期早期、成熟期晚期和衰退期，那么硅谷把资源、网络、机制甚至文化的重心都放在前两个阶段上。而所有硅谷模式的模仿者和追随者，都犯了一个方向性的错误：那就是把重心放在后面3个阶段！很简单，因为大中型企业都在后3个阶段之中。



这个方向性的错误是绝大多数追随者失败的根源。所有效仿者都将心倾斜到成熟的大公司，已经发展起来的技术和产品之上，人们更愿意上添花，坐享其成，给成功者添砖加瓦。他们更多地成了自己初期成功牺牲品，包括中关村。

中关村与硅谷分道扬镳

中关村的成功就是依靠20世纪80年代末、90年代一批富有活力的创企业和无数不知名的小公司的聚群，如今许多企业长大了，成了这里的树，它们遮蔽了阳光、水份，使得新的公司和小公司越来越难以存活，陈代谢的活跃机制开始失效。中关村更多地开始成为一些大果树的果园摘果子成为最大的热门，而已不是育苗园了！当房地产不断炒作，提高业门槛和创业成本，当所有的媒体都宁愿围绕几个大公司的鸡毛蒜皮而关注新企业、小企业，当所有的政策都将重心落到已经跨越风险期的中型企业，而忽视中小企业和个人创业时，当年复一年的表彰、评选和奖都围绕这几张老面孔时，当中关村高楼大厦不断崛起而准备成为又一个阳区时，我们可以断定，作为硅谷追随者的中关村已经失败！

硅谷的成功不在乎有英特尔、有惠普、有Cisco，而在于它年复一年断地为这个产业，为整个世界提供新的公司、新的技术、新的产品。硅的价值核心就在于它的“新”。硅谷是新事物的天堂，而英特尔、惠普、Cisco只不过是创新的副产品而已。它们实际上不再是硅谷公司，它们只是硅谷的“儿子”。如果硅谷仅仅停留于这几个大企业的成功，硅谷就是一个“死”谷。强势群体和成熟企业从来不是硅谷及主角，而只是配角而已。

硅谷：生生不息的活火山

20世纪60年代半导体产业初露峥嵘，硅谷推出了英特尔、AMD、国家半导体、Zilog等企业；70年代计算机开始扩张性增长，硅谷推出了Tandem、Amdahl、Apple、Atari等；80年代个人电脑革命启动，除了PC先驱Apple之外，硅谷推出了Sun、Cisco、Seagate、Adobe、Apollo、AOL前身的昆腾计算机服务等一系列软、硬件企业。

90年代互联网热潮中，硅谷又奉献了网景、Yahoo、eBay等领先企业；互联网热潮之后，硅谷在光通信领域依然是主力军。这些生生不息的创新才是硅谷财富的源泉。硅谷从来不会停留在已有的成就上，继续坐享其成，而是继续构建新的东西。促进激动人心的变革，是硅谷所有激情、也是所有财富的源泉。

回归根本才是真

中关村在为一个大公司的搬家问题而困扰时，已经深刻地说明了它的脆弱。

只有平庸的资本，才会去追逐大公司；只有平庸的人才，才会滞留在大公司；只有平庸的企业，努力依附于大公司；只有平庸的高科技园区，才会依靠取悦大公司！因为硅谷向世人证明了：英特尔、惠普、Cisco与其说是硅谷的公司，不如说是全球的公司。就像培养儿女一样，真正有眼光的父母应该鼓励他们大胆去闯荡，无论他们在哪里发展，他们都是自己的后代。

因此，真正的高科技园区应该积极鼓励大公司走出去，而不是留住他们！大公司需要的已经不是政策的优惠和政府的关怀和地方的扶持，这些资源应该更多地投给那些刚刚创办或没有创办的企业！给大公司最好的奖励，就是给它培养一个又一个竞争对手！给大公司最好的激励，就是赶它

们出去，去经历更大的风浪。而园区应把有限的资源动用到有限的地方：创新企业！

所有的政策、所有的机制、所有的资源都侧重于培育中小企业，这样的硅谷追随者方能真正成功。这样的方向才是把握了根本，才是启动了创新之源。只有锁定这个目标，我们才会明白我们失误在哪里，错误在哪里！中关村与硅谷的差距在哪里！

硅谷和中关村英雄榜

硅谷英雄榜	中关村英雄榜
惠普（HP）：全美第二大IT公司	联想：中国最大的IT公司
英特尔（Intel）：全球最大半导体公司	用友：中国最大的软件公司
Cisco：全球最大网络设备公司	方正：曾经最大的应用软件公司
Sun：全球最大工作站公司	新浪：中国最大的门户网站
Oracle：全球第二大软件公司	8848：曾经最大的B2C网站
Apple：著名PC公司	金山：通用软件第一品牌
Seagate：最大硬盘厂商	江民：最大的杀毒软件公司
应用材料（AM）：最大半导体设备公司	连邦：最大的软件连锁销售商
Adobe：最大图形软件公司	此外，还有著名的四通打字机、联想汉卡、北大方正排版软件、太极小型机系列、金山WPS、四通利方中文平台、汉王手写识别软件、KV300和瑞星等杀毒软件、金山词霸、红旗Linux等引领国内市场的产品
电子艺界（EA）：最大游戏软件公司	
Intuit：最大个人财务软件公司	
NAI：最大网络安全软件公司	
Netscape：曾经最主要的互联网软件公司	
Yahoo：最大门户网站	
eBay：最大拍卖网站	
此外，硅谷还有3Com、SGI、AMD、国家半导体、Solectrom、Informix等著名公司	

校园文化与创业文化

无论是过去还是未来，高科技领域的创新文化和企业文化在本源上与校园文化一脉相承，就是对科技创新的价值观和执着程度，甚至是宗教般的信仰。以斯坦福大学为辐射源的硅谷创业文化不但征服了整个IT业，同时也制服了整个社会。但是我们必须看到，斯坦福的校园文化是硅谷成功的灵魂。而反过来，硅谷的创业文化也不断改变并提升着斯坦福的校园文化，使斯坦福大学始终挺立在高科技产业的最前沿。两类文化彼此融合，彼此促进，成就了今天的硅谷奇迹。但是，总览中关村的企业文化，却不能不让人大为失望。

20世纪80年代中，中科院、北大、清华等一批有识之士走出金字塔，来到中关村。在这片清淡的土地开始了联想、希望、四通、方正（前身）等公司的创业。他们身上携带浓郁的校园文化，在这条简朴的街上，当时他们一下子占据了主导，成为新颖的主流文化。因此，王辑志的打字机、倪光南的汉卡、王选的排版软件，还有求伯君的WPS、吴晓军的2.13等产品与技术，都代表了当时的最高水平（甚至可与世界水平一比）。

但是10多年过去了，中关村最令人惋惜的悲剧发生了：中国传统官本位文化及庸俗的商人文化开始兴盛，逐渐占据主流并最终吞噬了校园文化。最终是"半个政治家半个老板"的人们成为这条街的主导者，原有的落后机制不但没有被消解，反而"废物利用"，重新成为他们利用的工具。也就是说，如今中关村与高等院校之间的文化围墙不但没有打破，反而越垒越高；传统落后机制的势力并没有下降，反而因为新的蜕变者的加盟而越发巩固。校园文化再也不是优势文化，清华、北大、中科院等反而成为产业的旁观者，它们没能成为这场新技术革命的主角。如今，每一个走出校园、步入中关村的人，都不得不洗脱自己身上的校园文化，去迎合这条街上、这些企业的另类文化。因此，这些年来，中关村的发展并没有中科院、北大、清华的多大"功劳"。

企业文化与校园文化相互融合、彼此渗透的失败，是中关村技术创新衰弱的内在根源，这种文化的割裂（甚至对抗）是中关村最大的失败。其结果就是，经过多年发展，中关村企业的技术水平相对地大大下降。如今中关村再也没有任何一项可以代表时代水平、具有相当竞争优势的技术。企业是大了，但技术含量已经无可挽回地下降，而且它们共同的命运是：企业越大，生存压力越大，也越是无力投入新技术研发。

于是，必然的故事发生了。王辑志、倪光南、王选先生先后被"逐"出企业，因为官本位的争权夺利注定了他们的命运。而且，的确他们当年创造的技术，如今也无可挽回地在市场上衰弱了。这不仅仅是他们个人的失败，也是企业本身的失败。这不只是他们个人的悲剧，而更是这些企业乃至整个中国IT业的悲剧：作为企业，未能在他们原有技术创新的基础之上，组建技术团队，形成持续的技术创新能力；也没能建立机制，让更年轻的技术人才接续他们的成果，及时升级换代。而在残酷的IT业，技术的寿命是有限的，个人创新的寿命也是有限的。于是，几年之后，他们就像一支支燃尽的蜡烛，或说被榨干利润的产品一样，被重新推回中关村的大街。中国IT企业的技术创新能力，就像中关村企业的校园文化一样，被生生窒息。没有机制作为保证，没有文化作为内涵，技术创新只能是年复一年的美妙动听的口号而已。

回顾篇

中关村发展的10个脚印

可以说，这10个脚印个个都是领中国之先；不仅仅是中关村的脚印，更是中国IT业的脚印。有了这些，中关村永远在中国IT历史中占据最重要的一页。可惜，从此以后，这样具有深刻影响的脚印越来越少了。

1.1980年10月，以中科院物理所研究员陈春先为首的一批科技人员，组成"等离子学会先进技术发展服务部"，最早以一种准企业的方式尝试将科技成果直接转化为社会生产力。70年代末80年代初，随着苹果电脑和IBM PC的推出，PC革命启动。北京中关村，这一世界上少有的智力密集区内，在中国率先对这场革命作出了反



应。

2.1983年，中关村第一个民办科技开发经济实体——北京华夏新技术研究所成立。此后，京海、科海等11家科技企业相继涌现。这块当年清王朝的皇家园林，近代中国沧桑悲欢的见证地，经过长期的孕育，终于萌发出一股全新的变革力量，开始推动中国新的发展。

3.1984年，中央作出经济体制改革的决定，全国性改革从此大潮涌动。在北京市海淀区的大力支持下，以“两通”、“两海”为代表的科技开发公司迅速增长至40余家，营业额1800多万，中关村电子一条街的骨干基本形成。

4.1985年，国家经济过热，经商热有些失控，非科技企业也开始介入科技产品的贸易，获取高额收入，中关村热闹了起来。企业开始挤占沿街铺面，“电脑挤了豆腐脑”成了流行的一句戏言。此时中关村科技企业增至90多家，层参差不齐，“倒爷一条街”、“骗子一条街”的称谓由此流传于世。

5.1986年初，国家开始打击经济犯罪和纠正不正之风，全国范围开展治理整顿。中关村的热闹暂时收敛了一些，发展节奏也平缓下来。但1987年，国务院发布双放政策，进一步放活科研机构，放宽科技人员。科技人员开始流动，中科院成为最主要的源头。中科院及属下研究所办公司达50家，占中关村企业总数的1/3以上。各企业50%以上的科技人员来自中科院。在这些人的努力下，中关村真正沸腾起来，当年技工贸总收入超过9亿元。中关村基本形成从白石桥到中关村302路汽车终点站的南北大街为主干，以中关村——海淀路——海淀大街——土城路为支线的“T”形地区的科技企业群。其中微机、电子产品和技术成为“村”里的主导产业。

6.1988年5月，国家正式批准建立“北京新技术产业开发试验区”，这是我国第一个国家级高新技术产业开发区，中关村电子一条街开始步入一个崭新的发展阶段。中关村地区有50余所大学，138家研究院所。试验区一建立便出台了18条优惠政策，对“大院”、“大所”、大学的改革推波助澜。1988年下半年到1991年我国经济开始了长达3年的治理整顿时期，全国银根紧缩，市场疲软，经济下滑，但试验区以技术为后盾，在“自筹资金、自愿结合、自主经营、自负盈亏、自我发展、自我约束”的灵活机制下，依然保持高速发展。3年中经试验区认定的新技术企业达920家，四通、联想、京海、信通、方正等集团公司也脱颖而出；四通打字机、联想汉卡和系列微机、北大华光（后改为北大方正）排版系统、太极小型机系列等拳头产品扬威市场。

7.1992年邓小平南巡讲话，将改革大潮推向新一轮高峰，1993年新的公司热在中关村也达到高峰，至年底注册公司总数已达3769家。90年代，全球化的经济浪潮也冲击着中关村，中关村最大的变化就是洋品牌的蜂拥而入。1988年，区内开始诞生三资企业，而1992、1993年外资企业迅速激增。中关村不再是自个儿练摊，严酷的市场竞争格局从此拉开。在外商的“围剿”下，中关村开始经历严酷的市场洗礼，经历阵痛，许多企业也在阵痛中迸发。

8.一些公司走出小作坊，走出中关村，开始迈向全国，并尝试海外市场。1993年8月，四通在香港公开上市，发行股票1500万股，筹资1.89亿港元。1994年2月，联想在香港上市，发行股票18 225万股，筹资2.2亿港元。1995年12月，方正在香港上市，筹资3.2亿港元。这些不但获得了宝贵的海外资金，也在上市过程中按国际通行惯例和规则完善了公司财务和管理。

9.中关村已是中国最有影响力的销售渠道，各公司都有很好的客户网，因此成为国外品牌争夺市场的首要战场。一时间，许多人惊呼“狼来了”。但是水来土掩，兵来将挡。因为村内原本以生产为依靠的企业只占20%，80%的企业主打销售与代理。国外产品的进驻反而为中关村带来新的机遇，各公司纷纷敞开怀抱，代理销售洋产品。当然倒一台机器净赚一二万的美好日子结束了，组装一台机器获取丰厚利润的时代也结束了，国产品牌也开始受到巨大冲击。1988年，国产微机份额在80%以上，到1993年已降至37.8%，1995年跌至最低，只有23%。1996年以联想PC首度领



衔国内市场为标志，国产品牌重新崛起，赢得用户信心，并于1997年，兴起国产品牌蜂拥而上的热潮，重新主导了市场。虽然，目前国内厂商还没有真正将本地市场的主动权掌握在手，但市场主动权的确已在一点点倾斜。

10.1997年9月12日，十五大的召开，标志着又一次重大的思想解放。市场经济的路线已完全确定，非公有经济不再是“补充”而是重要的组成部分，企业也不分姓公姓私，国家都将依法对各类企业予以统一管理。首先，中关村作为改革开放试金石的使命已经完成，中关村摸索出的途径已经成为一条得到充分验证和肯定的道路。中关村作为中国信息产业窗口和铺路人的作用也在淡化。

全球化经济大趋势预示着全球化市场即将到来，国外大型企业已完成“登陆”，国内市场已完全成为国外厂商与本土厂商平等竞争的场地，高技术产品零关税的实施已进入倒计时。信息时代的时间和空间正重新赋予新的含义，中关村近水楼台的优势已经不再。同时全国市场的共同繁荣和整个国家信息产业的兴旺，中关村作为全国信息产品贸易中心的地位也因此受到挑战，一个全新的发展阶段开始呈现。中关村必须在体制、文化和技术等方面进行更积极的调整和转变，才能克服新形势的不适应感，重新引领风骚。

但是，真正的趋势却开始远离人们的期望，走向了另一个方向。中关村作为高科技创新的中心，曾经汹涌地喷薄而出，但是这种喷涌只是一次性的。新浪之后，这种源头性的集体式喷涌成为历史。新的领袖型人物，新的领导全国的技术创新和理念创新，新的产业和市场生态，至今都没有出现，也没有出现的迹象。

中关村转折的6个标志

我们经过反复讨论，最终将中关村发展的转折点定位在1998年。这一年，“知识经济”成为最热门的词汇，使得中国IT业开始超越产业界限，实现突变，一举成为全社会关注的焦点！这一年，后PC时代的到来和互联网热潮掀起，预示着产业内在也将发生深刻的变革。这一年，信息产业部正式组建，结束了国内IT业机制和体制障碍，一个面向未来的中国IT业新架构正式形成。而对于中关村来说，从这一年开始，她作为中国IT业的绝对中心地位开始遭遇越来越强大的挑战。变化不可抗拒地开始了：



1.销售模式之痛：电脑广场像一股强台风自台湾省登陆，中关村经营小店铺的老板们如坐针毡。1998年5月8日至12日，首届中关村电脑节张灯结彩。但节日的欢庆并未给市场带来吉祥，这一年中，北京起码又冒出3个以上的“硅谷”。而来自台湾省的钟琼亮带着电脑大卖场的先进理念来到北京，他没有选择怀抱抵触心理的中关村，而是在京城另一端的朝阳区落脚。一句广告语“现在买电脑，马上后悔”将火点进了中关村。1998年5月8日，20多家中关村厂商联名起诉百脑汇，一张状纸显示了“地头蛇”的威风。一审中关村小胜，二审双方言和，风波暂时平息。遗憾的是，在新的变革面前，中关村最初的反应选择了抵制！而不是积极拥抱。但是，变革是不可阻挡的，中关村传统销售模式从此瓦解。几年之后，电脑大卖场成为新的主流模式，中关村也不可能幸免。一直引领中国IT业潮流的中关村，第一次选择了追随潮流！

2.发展模式之痛：互联网热潮初起，中国IT企业发展模式由销售为基础的产品模式开始向资本运作模式转变，一场新的游戏也在中关村内部掀起。1998年12月1日，四通利方购并华渊，组建“新浪网”，新公司市值5000万美元，四通利方占3000万美元。对于领导中国市场10多年的中关村来说，这是一个截然不同的游戏规则。虽然，新浪依据中关村积累的底蕴，在互联网热潮中依然引领风骚。但我们看到，更多的搜狐、中华网、网易、阿里巴巴、易趣等互联网公司在中关村之外如野火般地燃起。而中关村的大多数企业要过两年以后才开始认清这场革命的本质，才开始有所行动，但一切为时已晚！虽然，互联网泡沫的破灭大大抑止了新兴力量的崛起。但是，IT业的游戏规则却已经永远改变！关键是，新游戏取胜的因素不再是中关村的传统优势。互联网促成了中国IT业力量格局开始分散已成为事实！

3.技术标准之痛：技术当然是中关村最不敢面对的问题，但是却是一个可以回避一时，而不能回避一世的问题，总有一天它会带着尖锐的锋芒来到中关村面前。1999年3月10日，微软主席盖茨选择深圳，而不是中关村发布其进入中国以来最野心勃勃的“维纳斯计划”，试图在即将到来的计算机、广电、家电业等产业融合趋势中，垄断技术标准，全面控制包括袖珍电脑、掌上电脑、PDA、机顶盒在内的下一代信息家电市场。由此引发的“维纳斯”大争论是中国IT业第一次全民性的事件，虽然面对挑战，最终还是中关村的“女娲计划”作出了最强烈的应答。但它更是第一次面对技术标准这一产业的根本问题，而引发的深

度争论与全面思考。尤其不可否认的是，这同时也是对长期以来中关村所引导的“贸工技”思想的第一次全面冲突。一个呼唤技术的时代已经拉开序幕，中关村再一次面临被动的尴尬局面！

4.市场竞争之痛：2001年，中国成功入世，对于中国IT业来说，是巨大的机遇也是巨大的挑战。的确，IT业最早与国际接轨，也早就与国际巨头同场竞技。而且，关税本来不高，走私等回避关税的措施早就如鱼得水。但是，这里有着一个很大的误区。虽然，关税造成的实际差异不会多高，但是，加入WTO之后，国外巨头市场竞争的投入力度和决心却可能大大提高。这才是更可怕的！以前，他们多少还是有顾忌，不敢太把国内厂商打得太悲惨，要温柔一点。但是，在加入WTO之后，心理障碍逐渐消除。为了占领这个市场，该多狰狞就得多狰狞了。而且对他们来说，中国市场毕竟是小部分，即使作为前期的市场推广投入也可作暂时的利润牺牲，而对于国内的弟兄们来说，这个市场就是他们的全部家当，就是他们的身家性命！因此，真要放开架势肉搏，对联想这样的国内企业，我们怎么也不敢像柳总说的那么乐观！于是，我们将会看到，面对新的市场竞争，中关村又一次血与火的洗礼将在现在和未来几年内全面展开。遗憾的是，如今大多数人还没有意识到这次挑战的严峻性！中关村歌舞升平的乐曲依然嘹亮。

5.围墙之厚与文化之隔：1993年3月，北京大学做出了一个轰动全国的决定——将约600米长的南墙推倒，改建为商业街。与中关村融为一体，南墙进入了一个新时代。8年过去了，北大在出了一批股票价格坚挺的知名校办企业并且在产、学、研一体化初具规模的大背景下，又做出令人吃惊的决定：拆除商业街，恢复南墙。北大南门西侧所有店面都要在2001年7月20日以前搬走。这是一个具有重大象征意义的事件，标志着校园文化与中关村文化融合的最终失败！



6.发展方向之痛：中关村的政策和资源究竟是倾向于中小型创新企业，还是已经上了规模的国内、外大型企业？是成为又一个高楼林立的现代化的“朝阳区”，还是继续成为重点辅助高科技草根力量和“弱势群体”的孵化器？这是一个必须作出明确抉择的道路问题。中关村似乎已经作出了鲜明回答，这个答案就是融科资讯中心。这个中关村最大房地产项目地处中关村的心脏，将在5年内建成，定位于为世界一流企业服务，成为北京市继国贸商务区之后第二个电信交通枢纽。看来，中关村在北京也要努力争“第二”了！而更令人关注的是，主导这个项目的居然是中国IT业的领头羊——联想！显然，这件事情将大大改变中关村未来的发展方向。

思考篇

企业家：一个必须正本清源的概念

在中国，“企业家”这个概念往往被用在那些功成名就的大企业老板身上，是以财富的数量、企业的规模和名望的高低来衡量的。实际上，这是一个被误解的概念，被用错的理念。在美国，企业家更主要的是用来代表那些开办中小企业的人，企业家与小企业主几乎是同义词。而大企业的CEO们，更多被称为经理人和管理者。企业家的含义更强调自主的创新，所谓的企业家精神实际上也就是小企业创业的精神和经营风格。它是一个更加具有战斗冲动的概念，主要的驱动力来自个人独立并实现自我价值。比如建立一个私人商业王国的理想，努力征服困难，表现个人出色意志的冲动以及领略创造和发挥才能的欢乐。这个理念与美国经济制度和文化传统密不可分，美国经济制度的基础是建立在私有制上的自由企业制度，强调个人在经济活动中的机会和表现，因此企业家精神是其基石。

而已经成功地集聚大量资源的大公司，往往是市场垄断与过度集中的象征，并不是资源最有效的配置和创新的源头。但是传统的计划经济体制，在习惯于抓大放小，轻视个体努力而重视集体力量的观念下，把守业者而不是创业者，视为“企业家”。这也是一个概念方向性的错误，也引导着截然不同的观念。

过去中关村的胜利，是真正市场原发性的创新与创业的胜利，曾经涌现出一大批真正意义上的企业家。而如今，当其中少数人功成名就地被戴上金灿灿的“企业家”桂冠时，实际上，他们早已经不再是企业家了。而真正努力创新，促进产业新陈代谢的创业者，却被挡在人们的视野之外，也越来越缺乏成长的空间，甚至生存的空间。

中关村需要重新呼唤企业家精神，使观念真正回归“企业家”的本身！

历史不会等待

全球IT业全然无视中关村的命运，而浩浩荡荡向前推进。产业的革命性巨变开始了，我们无法回避。依靠贸易而滋润一时的中关村企业，他们的苦日子即将开始。在这场迅猛的变革中，我们不禁担忧：曾经作为技术创新样榜的方正能否唤发第二次青春？联想在“贸工技”的哲学下还能挺多久？而像“女娲”这样富有远见的技术创新，会不会来不及

走上市场与微软一搏，就匆匆地扼杀在自己的体制之下？……这一系列严峻的拷问是不可能在歌舞升平的音乐声中浮现出来，但它们却在中国IT业的内心中真实地折腾着。

作为一个阶段，10多年创立的中关村模式会无可挽回地失去优势，在风雨中磨泡出来的一代"前企业家"们也将无可挽回地被逐出IT业舞台的中心。我们只能寄希望：中关村还能够有迅速崛起的年青一代，也许他们身上会有更多纯粹的校园文化，会萌发更多技术创新的火花。他们也许能够成功夺回IT业的阵地。他们经过磨炼，也许会成为更纯粹的企业家。当然唯一的前提是：他们必须能够抵挡住强大的官本位文化的侵蚀和压迫。

而现在，一切都只能是虚拟语气。校园文化能否再度征服中关村，与创业文化产生互动关系，还是一个未解的谜。如果校园文化不能重新成为中关村的主流文化，那么中关村的未来就不可能与新技术的浪潮真正合流。

我们期望中。

硅谷：一个更具可学性的秘密

硅谷成功的秘密只有一个，而且这个秘密比别的任何一个小秘密都更具科学性。当然我们无法与硅谷直接比较，但是相对的比较是合适的。我们将硅谷放在全球半个世纪IT产业的背景下，将中关村放在20年中国IT业的背景下，进行比较是十分恰当的。20世纪80年代末，中关村为中国IT业奉献了联想、方正、四通、希望、金山等一大批领先的中国软、硬件企业；90年代初期与中期，又继续为中国IT业推出了四通利方、用友、连邦、同方、紫光、青鸟等一流厂商；而在最近5年，中关村提供了什么？今后5年，中关村又将提供什么？这个答案，如果再用那些老面孔来回答，显然是文不对题。他们只能证明中关村的过去，而不能证明中关村的现在和将来。

如果中关村拿不出新的企业给中国IT业，那就只能说，过去5年是失败的5年，未来的中关村将是失败的中关村！

让我们回到根本上来吧！也许现在并不晚。让中关村真正把功夫下对方向：给失败者以中国最好机会，给一无所有的企业者以中国最好机会，给弱小的创新企业机会，给风险巨大的创新技术最好的机会，中关村在中国的地位将永远难以超越！但是如果方向错误，中关村的命运也是注定的！

回答未来

发现问题远比解决问题要难。中关村的问题需要我们重新面对，现提几点供参考：

1.调整心态。发动一场中关村问题的批评和建议，树立危机意识来重估未来发展。

2.调整机制。中关村应该是中小企业的孵化器，而不是大中型企业的安乐窝。

3.调整战略。主动把中关村经验推广到全国各地。

4.成立中关村大学。以中关村的企业家、创业者作老师，使其成为高科技虚拟的"黄埔军校"。

把房地产做到外地，用中关村品牌到全国各地圈地，共建科技园，而不要再在中关村内部开发。这个商机要更大、更有社会效果，更有长远意义。



后记：中关村的"脆弱"

作为中国高科技创新的大本营，中关村理应有一种最开放的文化、最豁达的心态、最广阔的胸怀来面对一切赞美和批评，经得住一切神化和指责。发展就是硬道理，以中关村的成绩和地位，完全可以非常坦然地面对。但是，我们经历的中关村却是非常的脆弱。

说来比较有意思，作者之一的方兴东的第一篇引起业界关注的文章，就是批评中关村的，题目为《中关村，硅谷的帽子顶得住吗？》，呼唤中关村在产业最剧烈的转折时期，应该以更积极的姿态和严峻的危机感提升自己。而在这第一篇中引发业界强烈争议的就是当时的"百脑汇"风波。这个来自台湾省的电脑卖场准备以全新的经营理念，直面挑战中关村。而我们是这场竞争风云的摇旗呐喊者，因为我们认为中关村应该更严酷地对待越来越激烈的竞争，而不是消极的抵挡。包括到如今，中关村的危机感不但没有降低，而是大大增强。虽然已经是中关村的"老村民"，虽然以自己置身中关村而庆幸而骄傲，但是我们还是要积极呼吁："让IT竞争的风暴来得更猛烈些"。因为，中关村应该成为中国创新的重要源头，应该有资格加入世界性的竞争。其实高科技领域，最好的生存理念就是格罗夫所概括的"惶者生存"。应该多以危机来激发动力，多欢迎批评和建议来直面问题。

今天我们写下此文，也是内心惶然。究竟会得到什么反应，也没有一点底。但是我们相信，每一个关心中关村发展的人，都应该会产生某些共鸣。中关村真的急需一次脑筋急转弯，以问题和危机，而不是以成绩和成就，对未来做出应答。

“玩具”总动员

儿童节的礼物

■重庆 傅饶



儿童节的脚步临近了，对于少年儿童来说，生活的主题便是学习。功课的压力有时让人感到头晕脑胀，其实通过使用一系列电脑软件，你的学习效率会得到事半功倍的效果。我这里就特意为儿童们准备了这样一份礼物，它包括引导你走向捷径的学习软件、开发潜力的益智软件和几款老少咸宜的小游戏，在学习与娱乐两不误的前提下，希望少年儿童们能在轻松的学习环境中成长。

儿童学习软件

中华诗词6000

版本：4.7.18
大小：8.54MB
性质：共享
网址：http://roadcom.3322.net/poems6k.zip

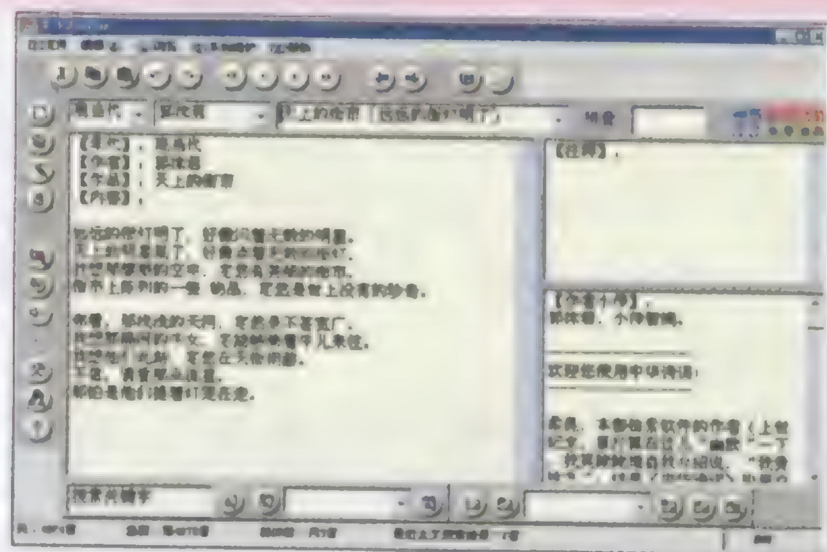
唐诗、宋词，作为屹立于中国数千年文明史上的两座丰碑，体现了汉语言文学艺术的最高成就。古人的诗词艺术文采飞扬，博大精深，值得我们认真地学习。学习诗词除了必须勤于背诵，一个全面的诗词检索系统也是不可缺少的工具。方昱开发的《中华诗词6000》检索系统在这方面做了一次有益的尝试。

软件使用

《中华诗词6000》检索系统，搜集了上自屈原、下至现代余光中500多位诗人的4974首代表作品，全面展现出中华诗词丰富多彩的艺术魅力。出于作者的偏爱，所编选的诗词以婉约派为主，兼收豪放派诗人的代表作品。整个软件界面美观大方，检索方便实用，且内容十分丰富，尤其适合爱好诗词的青少年朋友作为检索工具使用。《中华诗词6000》的完整版有“简体版”和“繁体版”之分，都压缩为ZIP文件格式，把文件解压缩到指定目录后，执行poems-gb.exe文件即可使用。让我们看看它有哪些实用的功能吧！

1.软件界面顶部有年代、作者、作品3个列表框，可以从相应的下拉列表中选择自己想要浏览的作家和作品，也可直接用键盘输入（需按回车键）。选择之后，软件主界面的3个窗口就会分别显示出你所选诗词的注释、作者小传和诗词内容。软件还提供了一个“乱翻书”的功能，在你百无聊赖的时候，点一下界面中“乱翻书”这个按钮，计算机就会随机挑选出某一篇作品来让你欣赏。

2.从《中华诗词1.0》的最初版本起就提供了“搜索”功能，具有使用户方便快捷查询诗词的作用。新版本分为“简单搜索”、“高级搜索”两部分。前者的搜索速度最快，比如你想查找“苏轼”的作品，又偏偏不记得他属于哪个年代，就可在界面顶部的“作者”一栏中，直接输入“苏轼”两字，然后按回车键，即可按图索骥找到他的所有作品；使用后者时请先点击“搜索关键

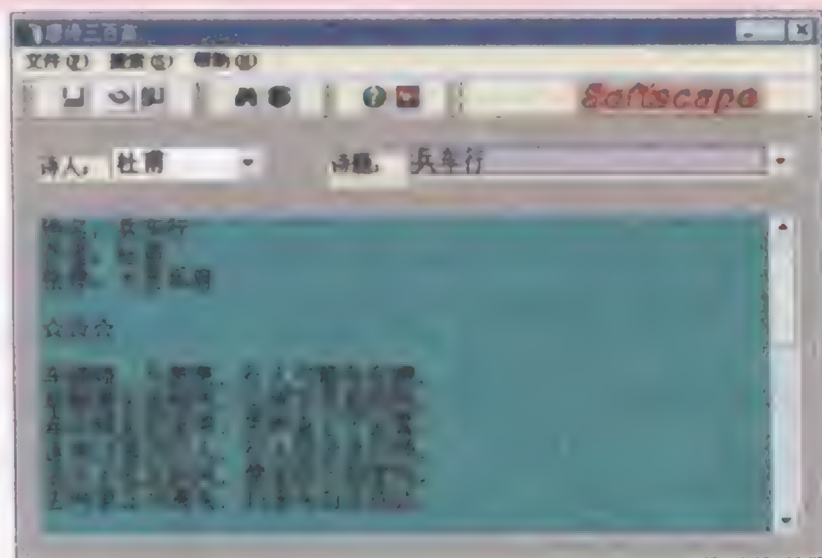


字”文本框，输入一些作品中出现过但不必很完整的内容，只要是连续两个以上的关键字即可，然后按回车键，这样将执行“高级搜索”功能。

3.当用户查询到感兴趣的诗词后，软件能把这些作品转换为TXT文本文件进行保存，这就是“笔记本”功能。方法是用鼠标点选“文件”菜单下的“笔记本”选项，按提示操作，目录内会新建一个文本文件将诗词拷贝过去。“修改模式”是最新版本中增加的一个主要功能，其主要作用是可以让用户能自行添加新诗词或修改、删除系统原有作品。

《中华诗词6000》是个共享软件，共享版具有时间上的限制，你将享有29 425天的免费试用期（80多年，呵呵）。如果想获得系统诗词库与软件版本的免费升级服务，须付30元注册费购买软件的正式版本。

唐诗三百首



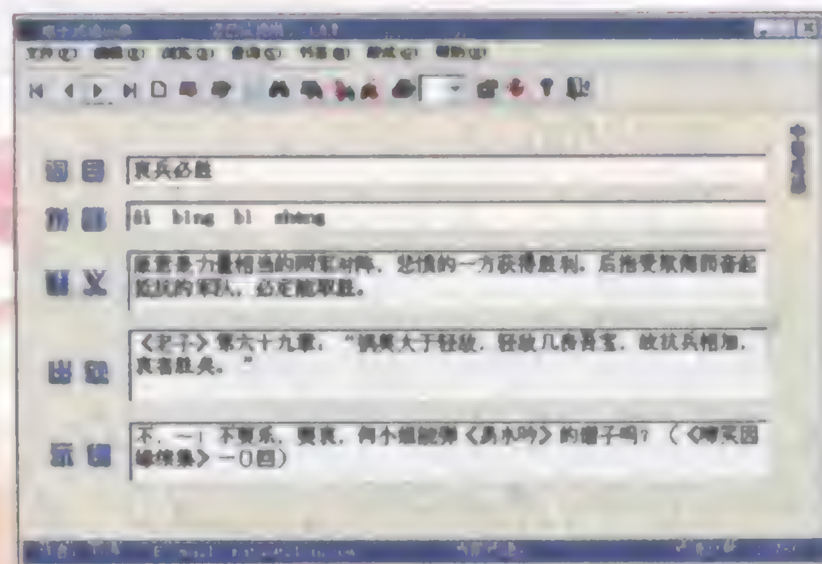
版本：（完全版）
大小：1.18MB
性质：免费
网址：http://ln.skycn.net/down/ts_com.zip

熟读“唐诗三百首”，不会写诗也会吟。也许你此时还用不上像《中华诗词6000》那样全面的诗词检索系统，那么《唐诗三百首》这款优秀软件可以作为你的第2选择。作为一款学习唐诗的小软件，你可以轻松掌握它的使用方法。

软件使用

《唐诗三百首》由软景工作室独立开发，主要以《全唐诗》为蓝本，这次发布了没有遗漏诗作的完全版。它不是绿色软件，但软件本身体积小巧（主程序才137kB）；大多体积都奢侈给了“开场动画”和“背景音乐”，那可是一首底蕴深厚的唐宋遗风哟。软件界面看上去十分简单（该省的按钮都省了），但功能与实用性并不比一些商业软件差。它提供有“查询”与“书签”功能，喜欢的作品还能存成文本文件。软件界面上左、右分别有“诗人”（选择诗的作者）、“诗题”（选择诗的题目）两个列表框，作好选择后该作品和注解将被显示在文本框里，可以通过剪贴板粘贴到Word或WPS文档中进行更为高级的处理。当你只知道唐诗的部分内容时，只要在“搜索—查找”选项中输入关键字，软件就会列出所有包含该字符串的诗名，以便于你选择。而你找到了感兴趣的诗句，又暂时不需要另存为文本文件时，可通过书签功能添加上记录，以便在适当时候查阅，书签记录也不会因为关闭程序而丢失。

电子成语词典



版本：2.5
大小：7.23MB
性质：共享
网址：http://ln.skycn.net/down/cysetup25.zip

成语是中华民族悠久历史和文化的结晶，成语词典则是学生、教师以及文字工作者的必备工具。传统的成语词典体积庞大、查询困难，携带也不方便。一款能在电脑上运行的成语词典软件是我们迫切的需要，马涛开发的《电子成语词典》查询系统就是为经常使用成语的朋友而设计的。

软件使用

《电子成语词典》收录了近13 000条成语，包括了绝大多数常用成语。安装软件时一定要关闭掉其它所有Windows应用程序，尤其IE浏览器会与安装程序发生冲突，导致安装失败。本软件使用简单，界面功能一目了然，通过点选菜单下的相应选项或点击工具条中的相应按钮，就能执行所需的操作。它的主要特点如下：

1.查询成语方便快捷。它具有“选字查询”、“模糊查询”、“反查成语”3种方式，通过输入成语序号或词组，输入成语中的某个或某几个关键字就可查找到所需要的成语和释义。

2.如果你想将某个成语牢牢记住，当显示到该成语时按下“书签”按钮，就可把当前成语保存为书签。最多可以保存5个这样的书签。下次想看时，只需调入保存的书签即可继续翻阅。

3.成语接龙是软件内置的一个小游戏，主要考验你对成语的熟悉程度。每当输入一个成语后，游戏会自动续接出来。看看谁厉害吧，呵呵！

除此以外，你还可方便地添加成语或是删除无用成语，将需要的内容保存成文本文件。

《电子成语词典》作为共享软件，你可以免费使用30天。软件会在运行窗口的标题栏中提醒你已使用的时间，到期后软件会给出提示并退出系统。如果想成为本软件的注册用户，注册费是20元人民币，作者会寄给你《电子成语词典》的正式版本。

基础五笔输入法

版本：3.00（修正版）
大小：659kB
性质：免费
网址：http://ln.skycn.net/down/jcwb30.exe

汉字输入技术一直是制约计算机在中国应用与普及的一个瓶颈。对于儿童来说，掌握几种适宜的汉字输入法是学好计

算机应用的基础和关键。目前五笔字型输入法在国内得到广泛的应用，一般敲4键就能输入一个汉字，是公认较好的一种汉字编码输入法。但要记住那些繁琐的字根并不容易，万事开头难嘛！

《基础五笔输入法》就是为打字入门者量身打造的必备工具。这个输入法内置有60分钟教程，当安装好输入法后，你可以在“帮助—输入法入门”中找到它。整个教程分七步由浅入深地教你迅速掌握汉字输入的基本要领，使你能在短期内达到快速输入汉字的目的。学习打字难就难在没有目标上，在学习实践中，熟记字根在键盘上的位置尤为重要。整个学习过程，需要花费80%的时间在字根表上。

《基础五笔输入法》为使用者指出了最佳的学习目标，能有效缩短打字学习周期，消除你遇到的许多疑问。初学时不分起点高低，很容易学会；当熟能生巧时，你将发现它确实具有高效实用的优点。

儿童益智软件

益智成语游戏

版本：2.20

大小：1.17MB

性质：免费

网址：http://njxiang.126.com



《益智成语游戏》是一款集成了“成语学习”、“识字练习”、“计数训练”三大功能的复合形软件，广泛适用于5～12岁的少年儿童。为了充分提高孩子们的学习兴趣，学习过程都以游戏的形式体现了出来。不过这几个游戏还真的很好玩，就连笔者也被深深吸引住了，急忙给作者发去了注册的E-mail（“成语学习”功能是有时间限制的，但注册免费），在获得注册码后终于使白璧不再有微瑕。下面就将它的好处作一番介绍。

软件使用

成语学习：首先点击“成语学习”按钮，这时会有4个单字一组的成语出现。右手用上下左右光标键移动“坦克”的位置，左手按下空格键即可发出炮弹射击。只有按顺序击中该成语的每个单字，让汉字附带拼音加入右边的显示框，才能进入到下一关，直到击中全部成语完成任务；如果你没有掌握好时间或弄错了成语顺序，那么你就是击中了成语也是白搭。出现过的成语都可在软件界面下方看到注释（所有注释出自《金山词霸》）。游戏中不仅加深了儿童对成语的理解，提高了儿童学习汉语拼音的兴趣，还训练了儿童的反应能力。

识字练习：里面准备了100个常用汉字，十分适合学龄前初步认字的儿童。儿童操控着那辆绿色“坦克”，每当击中界面里的方框一次，即显示出一个汉字及其附带的拼音出来，有效提高了儿童认字的兴趣。每个汉字的出现频率都是随机的，因此它是儿童认字的最好帮手。

计数训练：它能够训练儿童的计数反应能力，数学算式被分为一位数（0～9）和两位数（0～50）两种难度，可以选择100以内的加减法。软件随机出题，并要求在4个答案中作出选择（正确的只有一个）。当儿童发弹选中了正确答案，便已完成了任务，它将在软件界面右边显示出来。整个数学计算充分融合到了游戏中，儿童的学习兴趣也得到了提高。

综上所述，该软件对儿童的启蒙教育具有很大的帮助，当之无愧为国产软件中的精品。

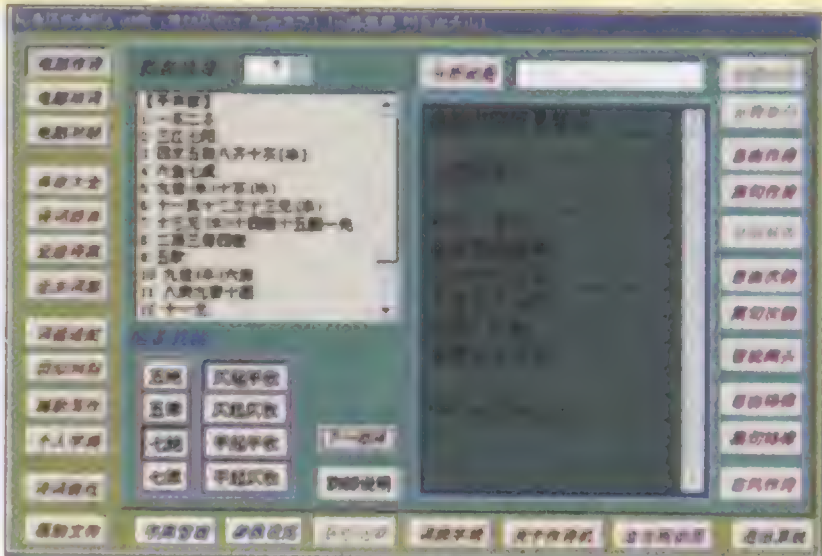
稻香居电脑作诗机

版本：4.03

大小：10.1MB

性质：免费

网址：http://www.wensonic.com/zsj4/zsj4stp.exe



上一个单元，向大家介绍了一些学习诗词的软件。当欣赏了诗人精粹凝练、音调铿锵和谐的诗句后，你是否产生了要成为一位小诗人的梦想呢？这将不再是梦想，因为在做这个专题的时候，我意外地发现了一个很有意思的东东，它叫《稻香居电脑作诗机》，竟然可以帮助你写出各种体裁的诗词。而且它本身也挺搞笑，有大众、深沉、婉约、豪放几种口味随你设定，一按键，一秒钟可以作一首诗！起码在速度上已经把诗仙诗圣打倒在地了（呵呵）。究竟是怎么一回事呢？跟我来吧。

软件使用

软件的作者稻香老农特别爱好古典诗词，做这个软件的初衷也是把它作为送给女儿的节日礼物，不过他的计划可是在今后20几年里持续开发直到女儿出嫁为止哦！所以目前的软件虽已发布到4.03版，却仍处在技巧性堆砌阶段。但这个阶段的软件，已可以按使用者规定的题目作出有一定章法的诗词来了。

整个软件界面看起来朴实无华，从它的用途看，首先适合作为儿童学习诗词格律的工具。而电脑作出来的诗词由于用词都经过了精选，有时如出天语，有时让人哭笑不得，妙趣横生的同时也起到了娱乐作用。

《稻香居电脑作诗机》有“标准版”和“完整版”之分。“标准版”已具备了软件的绝大多数功能，而“完整版”除了包含有主程序外，还包括了两个附件，分别是《全唐诗全宋词检索》和《诗词句类似度判别》，体积也因此增大了许多，用户可以有选择地下载。下面就以“标准版”为例，介绍软件中的主要功能。

1.电脑可作五绝、五律、七绝、七律、排律等体裁的诗作。在软件界面左边“电脑作诗”、“电脑填词”、“电脑对联”等功能按钮一字排开，单击“电脑作诗”按钮，选择好体裁和韵部后即可开始。这时直接按下软件界面右边的“自由作诗”按钮，一首令人目瞪口呆的诗作即刻出现在你面前。如想选择“命题作诗”，最多只能输入两个字的题目，按下“分析命题”按钮，如该命题可行，电脑将显示分析出的内容。每次按都会得到不同的分析结果，直到与用户的本意大致接近为止。

2.对于电脑作出的诗词如果不满意，使用者都可以使用“自助修改”加以改正。在这个模式中选中某一句不满意的原诗词，电脑便按这句的平仄韵律作出不同的10句来，满意后在左边窗口双击选定的句子，就可以替换。另外，电脑可填的词共计154种词牌，可定睛一看，哈哈！大部分叫人喷饭！但对于在初中开始逐渐接触诗词的青少年朋友来说，了解诗词中诸如词牌名等基本知识还是具有一定的课外辅导作用。

3.既然把这个软件列入了益智软件的行列，它当然不能缺乏寓教于乐的闪光之处了。软件内置了一个《诗词二十四点扑克牌游戏》，进入游戏后按下“重新发牌”按钮，电脑便随机发出4张扑克牌，同时作出4句含有该牌点数的诗。用户需要想办法输入一个公式，结果等于24（可以直接点击扑克和运算符号产生），每个数字必须且只能使用一次。输入完后按下“看我的”按钮，如果运算正确，小和尚的头像会变换，同时“和尚作诗”按钮有效。小和尚会作一首绝句出来，题目含有“二十四”，每句含有扑克牌的点数。怎么样？不仅有趣味性，还有点难度呢！

电脑是没有思想的，只有算法，把单字组合成一些比较合理的句子，是可以通过算法来解决的。现在稻香老农终于做到了，只要电脑能作出一句不太走样的诗来，已经足以引起我们的重视。希望《稻香居电脑作诗机》变得越来越聪明。

正是：横空一夜新软现，从此诗星满天繁。

《开心词组》单机版

版本：1.00
大小：1.10MB
性质：共享
网址：http：//www.donyoo.com

《开心词组》是一个寓教于乐的扑克游戏。它用英文词组以扑克的形式进行娱乐，娱乐的同时复习到英文词组，达到记忆的目的。它不仅具有游戏的娱乐性，同时通过电脑模拟发音、娱乐的同时，还练习了听力、发音。但游戏以学习为主、娱乐为辅，用户可根据需要，灵活掌握。



软件使用

它的每张扑克由两部分组成：英文单词和数字（表示单词的长度）。若干个英文单词可以组成英文词组，形成长度不同的牌型。在每张牌单词下边的那个数字用来说明此牌的大小，根据英文词组所需的单词个数，用组合好的牌就可以游戏了。由于英文词组数量太多，游戏时会有很大的难度，因此，每次游戏时仅仅选择一小部分词组（100个左右）来进行游戏，游戏之前要选择一个英文词组的分组方可进行。为了给玩家提供方便，软件特别增加了牌型选择、可选单词列表、分组词组排序等功能，使游戏时更加轻松愉快。

本软件为共享软件，在没有注册之前，玩家可以进行试用，没有日期和功能上的限制。但只能使用“试用单词分组”进行游戏，其他分组以及玩家自己新建的分组都不能使用。如果想成为正式用户，需付10元注册费获得注册文件。

卡通英语

版本：1.0
大小：1.14MB
性质：免费
网址：http://ln.skycn.net/down/ktyy.zip

这款《卡通英语》是由肖玉军电脑工作室出品，作为免费的益智游戏，主要用于学龄前儿童学习英语拼词及键盘字母的输入练习。起到既练习了单词记忆，又熟练键盘指法，劳逸结合寓教于乐的目的。

软件使用

下载下来的软件已被做成了压缩包ZIP文件格式，不需要安装，直接解压缩后即可运行。由于软件主要针对学龄前儿童，整个界面简单活泼，颜色也五彩缤纷，各种提示都采用了比较大的字体显示出来。在软件界面右下方，“开始”、“不玩了”、“重填”、“对吗”4个主要按钮已各就各位。单击“开始”按钮进入游戏后，当某个单词对应的图片缓缓落下时，儿童需要辨认图片的含义，并参照提示在图片下落到底部之前填入相应字母拼成单词。然后点击“对吗”或按Ctrl键，如果填对将有加分，反应得越快分值也越高。在“改变速度”列表框下可以选择图片的下落速度，从“最慢的”到“最快的”有7种难度可供尝试。当填对的个数和总分超过了界面右上角的“历史最好成绩”时，记录将被替换，而双击“历史最好成绩”亦可删除记录中的最高分数与最多个数。儿童在游戏中难免有填错的时候，这时可点击“重填”（或按Shift键）清除，并按Alt键显示出提示。



这个游戏操作起来非常简单。它的1.0版只提供了包含100个简单单词的图片库，可以为学龄前儿童学好英语打下入门基础。如果在以后的版本中图片库能够得到扩充，那当然就更好了。

儿童游戏软件

潜艇大战

版本：2.33
大小：784kB
性质：免费
网址：http://ln.skycn.net/down/ship.zip

这款《潜艇大战》是个地道的国产游戏，作者是爱好编程的汪海涛。天下网把它评为“十大装机必备软件之一”。在游戏中玩家操作的是一艘能投放深水炸弹并能对空进行反击的军舰，在水下的敌潜艇和天空中的敌战机都会疯狂地向你进攻，以达到阻止你完成任务（通关）的目的。该游戏共有21关，如果全部通关后，游戏关数将折回。



游戏介绍

下载下来的游戏是个仅356kB的压缩包，直接解压缩后即可运行。点击游戏菜单下的“新游戏”按钮开始游戏，深水炸弹（水桶状）是我方军舰的主要武器，用来炸潜艇。一开始我们只有5个这样的炸弹，通过炸掉一些加分潜艇，我们可以捡到新的。不过深水炸弹的数量最多是10个，如果10个深水炸弹全部得到，那么我们再得到的关于深水炸弹的加分项将变成核武器。

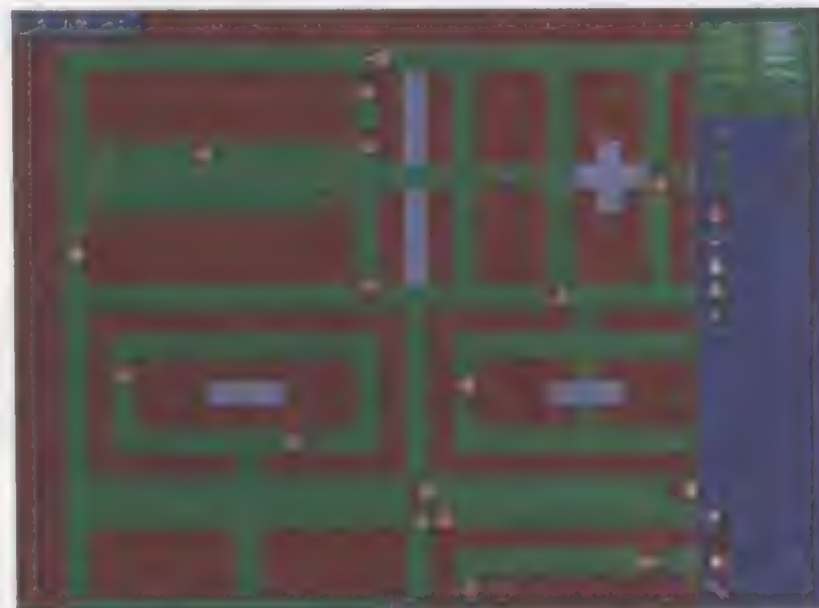
《潜艇大战》的这个最终版本难度增加了不少，以后几个类似转折点的关卡都会有全新的敌作战单位加入。尤其从第14关起加入了致命的激光战机，它与低空轰炸机一唱一和常常“至海入侵”。好在我们还有防空导弹，运气好还能捡到一些随机的宝物。核武器是最厉害的宝物了，得到它之后一按回车键便听到一声巨响，能炸毁所有敌人。由于越往后敌人越是倾巢出动，面对十面埋伏玩家往往措手不及，为此我们在控制菜单下的键盘控制选项里可以把游戏的热键尽量设置得顺手一些。如果你愿意还可以通过色彩选择选项改变天空和海水以及游戏提示的颜色，换一种不伤眼睛的，呵呵。游戏难度实在很高，一时半会儿要闯过重重封锁很难，所以游戏有让玩家选择起始关的功能。新的版本在Windows 9X和Windows Me上已支持速度调节，让你能够速战速决。但是这取决于你计算机硬件的速度，如果硬件配置不够高，到后几关敌潜艇非常多的时候，游戏速度会自然地放慢。

相关游戏：《潜艇大战》深受人们欢迎，网友段立峰在原作基础上又推出了《潜艇大战双打版》。它加入了双打以及人和计算机配合的功能（可选），增加了游戏的趣味性。游戏一开始会要求选择游戏模式，玩家可以在单打、双打、人机配合3种模式中方便的选择。最新的1.12版可以选择4个级别的难度，解决了没有声音的BUG。

下载链接:http://lilysan.vip.sina.com/duanlf/Web/download/dship.zip

坦克大战

版本：2.03S.0228
大小：2.17MB



性质：免费

网址：http://eddysu.topcool.net

大家还记得昔日“红白机”上的经典《坦克大战》吗？经过一段时间的沉寂，汪海涛终于在他的新作中将这个经典游戏移植到了PC上，据说这是他的“三战”（海、陆、空）系列之二。游戏中你指挥着坦克，眼疾手快是必备的基本技能。要想完成任务（过关），就得消灭每一关的所有敌人，灵活运用诱敌深入与引蛇出洞等战术是你制胜的法宝。

游戏介绍

游戏采用了C/C++语言编制，通过Winzip获得了极高的压缩比（787kB）。经过一番权衡，作者最后决定《坦克大战》依然以免费的形式推出，但是玩家如果想要得到全部的游戏功能，必须申请注册码。当你第一次运行这个游戏，将首先被提示选择一个存放每一关数据文件（地图）的目录，点选浏览按钮，可根据提示进行选择。本游戏目前共有56关，作者计划要做到超过100关，关卡地图来源于作者的原创以及网友的支持。因为每一关地图的数据是通过作者提供的“坦克大战地图编辑器”生成的，所以添加关数非常容易。

在发布游戏正式版后，作者取消了窗口模式而使游戏必须在全屏模式下运行，并加入了一个极方便的模拟菜单。玩家在游戏中控制着那辆与众不同的金黄色坦克，它始终在AI很高的敌人重重包围圈里孤军奋战着。敌人除了武器精良，坦克众多，还拥有坚固的防御工事。这些防御工事都是名副其实的“固若金汤”。当然，为了不让玩家丧失战斗信心，在每一关中按下F7键，我方都会获得一次对敌人轰炸的空中支援。另外游戏里还有9种宝物会随机出现，如果你有足够好的运气捡到它们，将会大大助你一臂之力，不过从整体上来讲还是敌人“比较厉害”一些。《坦克大战》与《潜艇大战》同是一位作者的手笔，它保留了《潜艇大战》那个体贴玩家的选择起始关功能，这样你就不用再担心会被游戏的难度卡住而在某一关徘徊不前了。

如果你想听到背景音乐，可将一些自己喜爱的MIDI拷贝到游戏目录里（文件名：bs+数字）。当你通过模拟菜单选择了播放背景音乐后，游戏将自动读取该目录下所有的MIDI文件进行随机播放。

相关软件：游戏中的所有地图必须通过“坦克大战地图编辑器”编辑生成，它是一个只有204kB的小软件，自2.0版本后与整个《坦克大战》打成了一个包。由于它不支持滚屏操作，要想制作全屏幕(60×50)的地图，计算机必须具有1024×768或更高的分辨率，作者因此称它是一个编得极其粗糙的程序。

使用方法：在工具栏中选择对应的目标，选中后用鼠标左键点击到地图上就可以了。请注意我方坦克在每关的起始位置，这也是由所编辑的地图决定的，千万不要把我方坦克摆在敌人的炮口下哦！鼠标右键的功能是将此单元格修改成“墙”，按住Ctrl键再点击右键的话，整个游戏视区的大小便会显示出来。

下载：http://ftp.eware.com.cn/pub/game/action/tankV2.03S.1128.zip

打猎

版本：3.50

大小：722kB

性质：免费

网址：http://maizesoft.yeah.net

在小游戏的开发队伍中，有个人的也有集体的。我认为在集体里大家通过集思广益，好的想法能够付诸实现，程序的BUG也会大大减少。“玉米公司”就是这样一个团结的游戏开发集体，自推出游戏《打猎》以来，短时间内得到了众多网友的好评。这个游戏主要考验你对鼠标使用的灵活程度，乍一听游戏的名字，也许你会联想到森林中的野兽。不对，游戏中的目标是各式各样的鱼儿，作为你的猎物，它们的样子各不相同，有的游得快，有的游得慢。你的任务就是要尽可能多地把鱼杀掉。

游戏介绍

这是一款绿色游戏，新版本改善了游戏界面，使它看上去更加豪华（图12）。我们的武器，实在叫不出它的名字，游戏中有4种武器音效可供选择，无声手枪、猎枪……正是由于大大改善了音效，在打猎过程中能让人体会到一种类似力回馈的感觉，有点像玩CS。开始我们会获得45发子弹和60秒钟的时间，不必担心，游戏中还会随机出现加弹药和加时间的东东。按下开始键，色彩斑斓的鱼类便分别从左右连贯而出。瞄准射击！红准星所至之



处一条条鱼儿纷纷中弹沉入海底……有的鱼要打很多枪才肯毙命，当然分值也就不同了。游戏的难度还是蛮高的，3.11版起鱼的游速就有所增加，现在鱼的种类和数量都增多了。但只要你弹无虚发，或者运气够好，照样能进入“猎手排行榜”。

天狼中国象棋

版本：1.21
大小：532kB
性质：免费
网址：http://ln.skycn.net/down/chess121.zip

中国象棋是一种古老的智力游戏，我国对它最早的文字记载可以追溯到春秋战国时期，北宋末年中国象棋定型成了今天的模式：拥有32枚棋子，分河界的棋盘，在当时的贵族阶层中十分流行。象棋作为国粹，是小游戏大家族中不可或缺的一员，拥有很多的铁杆棋迷。以往由于技术上的不足，许多网站和个人多是发布它的客户端程序，在线杀上几盘虽然能实现人与人之间的较量，却丧失了人机大战的乐趣。如果你想二者能够兼得，《天狼中国象棋》是个不错的选择！

游戏介绍

游戏的前身就是有名的《中国象棋2001》，当然现在的名字感觉更酷了一些。它是绿色免费软件，无须安装，解压缩后就能玩了。以前它作为游戏客户端程序，主要通过特定的信息传递方法传输数据，让你我来个智力大比拼；最新1.21版才加入了“人机对战”功能，毕竟大家都不喜欢玩法太单调的游戏。

进入游戏后，需要首先点击“开局”按钮，这时会出现对话框要求你选择对战模式。有网络对战、人机对战、同机对战3种模式可供选择。

网络对战可以在局域网或Internet上进行，作为摆擂（红方，主机）和攻擂（黑方，本机）都要做诸如填写对方所在的计算机名或IP地址等准备工作，接下来就等着百万雄狮一决雌雄吧！如果你选择做旁观者（连接到摆擂一方），就可在本机上坐山观虎斗了。不过你最多只能通过文字聊天提示，而无法直接在棋盘上指点江山。



人机对战功能刚加入不久，计算机的智能还比较弱。目前只能选择“初级”智能，更高的级别是灰色的不可选项，但就初学者而言，还是能使你感受屡战屡败的滋味的。

同机对战就是双方在同一台电脑上轮流交替下棋，也可用于研究棋谱。游戏开辟有一个专门的“研究室”，自带有近1000多个经典棋谱，包括了《中国象棋基本战术》、《现代布局精要》、《中局杀法》等9本秘笈。你随时可去“研究室”选书，学习它们的排兵布阵；也可以自己试试，当走的步法和棋谱对应时，游戏还会自动走出对招。

B-Jigsaw

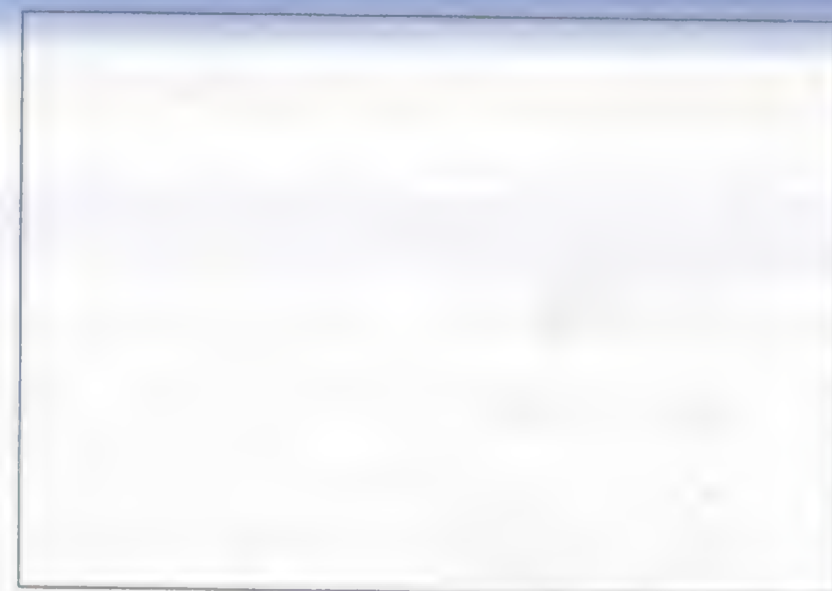
版本：7.4
大小：2.61MB
性质：共享
网址：http://www.adcsoft.com

《B-Jigsaw》是一个运行于Windows环境下的顶级拼图游戏，是由国外的Independent JPEG工作组开发完成的优秀作品。最新版本加入了对Windows XP的支持，游戏工具栏图标也更换为XP的风格。由于它是一个英文版软件，使用起来会很不方便，甚至降低了游戏的娱乐性。但令人欣慰的是网络上已经有了它的汉化补丁（下载网址为http://ln.skycn.net/down/pbjigsaw74-dayu.exe），下面我们看看它究竟具有哪些特点。

游戏介绍

我们的电脑中多多少少都保存了一些BMP或JPG格式的图片，平时欣赏过后大都闲置在硬盘里，现在有了《B-Jigsaw》就可以做到物尽其用了。它最大的特色就是支持打开任意BMP或JPG格式的图片来进行游戏。

我们首先要在“级别”菜单下的初级至高级4种难度中作好选择，然后通过“开启图像”功能打开以上两种格式的图片。这时游戏便根据不同的难度将图片随机分割成大小不一的“图块”，往往难度越高“图块”就越小越多，你的任务就是把它们重新拼接起来。如果你拼接正确了，“图块”就会相连，面对严峻的挑战，就看你如何急中生智了。当游戏难度增加后势必也延长了游戏时间，为了让你不至于半途而废，中途可以把未完成的游戏存盘成特定的BJG文件类型，便于下次“加载游戏”继续玩。一直以来《B-Jigsaw》的背景音乐都只支持播放MIDI文件，游戏中附带的MIDI数量也增加



到了8首，但人们却希望它能支持更多的音乐格式。最近《B-Jigsaw》连续升级了好几次，除修正了部分BUG、加入了音效支持外，背景音乐又加入了对MP3的支持，在拼图的时候，也可以播放MP3音乐了。你可以通过“选项—选择配乐”来将散布于硬盘里的MP3音乐都添加到游戏的“曲目列表”中，安排好播放顺序就一切OK了，相信定会让你的精神为之一振。你还能把自己喜欢的图片分成N个“图块”后生成为EXE文件，然后通过磁盘或邮件发送给朋友，让他们也费费脑筋！

如何用Flash实现360度全景VR展示

■山东 国真



图1

现在全景技术已经在网络上逐渐兴起，特别是数码相机逐渐步入寻常百姓的家门（指低端产品）。对于广大的摄影爱好者，利用手头的相机，就可以把出外旅游、采风的照片（环拍一圈数张），运用全景技术展现于电脑屏幕上，完全的动态效果，身临其境般地好似站在原地，环视一圈，这感觉真的很不错。放在自己的个人网站，哎，不知道羡慕死多少人呀！对于一次旅行，也蛮有纪念意义的。而商业上，房地产商、装饰装修公司则特别适用，精致豪华的样板房可以充分展现于网络上，客户安坐家中就可以边喝茶边看房！

是不是心动了？哈哈，今天，笔者将带你走入360度全景的世界。主要介绍利用Flash如何来实现360度全景展示（如图1）。简单地说，Flash的VR技术是通过Action Script控制360度图片的位移实现的。所以在实际的制作中，主要是两大部分：

1.360度全景图片的合成制作。

2.Flash中运用Action Script来实现交互。

两者都很重要，缺一不可。

360度全景图片的合成制作

“巧妇难为无米之炊”，此时你是否已经准备好了用来合成的图片？可不能乱拍一气啊，你需要注意一下几点：拍摄时，需要三角支架来保证稳定性和拍摄点的固定。一般环拍一圈需要8到20张，这主要取决于你的照相机焦距，对景观远近透视的决定（建议：实践出真知！多拍几套，反复比较）。最好是数码相机，比较方便看图片效果，图像数据输入电脑也很方便。但笔者实践发现市面上的低端数码相机，像素100万以下的，拍摄室外风景，效果欠佳，建议用至少200万像素以上的产品。黄金配置：Nikon（尼康）coolpix 995，可配合鱼眼镜头——Nikkor FC-E8，Manfrotto三角架，这一套行头，现在的价格大约人民币1万3千元以上。心惊肉跳了？其实咱一般老百姓，用家里原有的一般相机就行了，个个像素都在200万以上，只要再来一个家用扫描仪就行了！另外，环拍的照片，相邻的之间的边缘一定保证有相交的部分。这在下面的合成中是必须的。

在以前，做360度图片的合成是一件相当艰巨的工作。一般于Photoshop中一张张导入照片，新建一张大纸，将所有照片放在里面，一层一张，然后就慢慢地手工调整，特别是每张相邻照片的衔接部分，处理起来相当难。现在好了，科技以人为本，国外的MGI公司推出了一款专门的全景合成制作软件Photovista，解决了问题。下载网站：www.mgisoft.com。

今天，我们就是用Photovista来合成众多照片的。

打开“Photovista”界面（如图2）。界面设计简明扼要。看看你输入电脑的照片是否已经按照景观顺序用阿拉伯数字1，2，3，4……编了号？若没有，请先处理，因为Photovista要按照这个编号自动安排照片在软件中的位置。好的，点击软件下方的第一个文件夹图标，这是载入源图片。随即出现一个窗口，笔者的这一套俯视的风景，一共拍了12张。因为都放在同一个文件夹中，所以直接点击“add all”就成啦。右侧框中出现所选图片列表（如图3）。点击“OK”回到软件主界面。照片已经按照阿拉伯数字名称的顺序排列起来。（如图4）此时，你还可以具体地调整图片，比如软件下方第二个图标，是旋转全部的图片

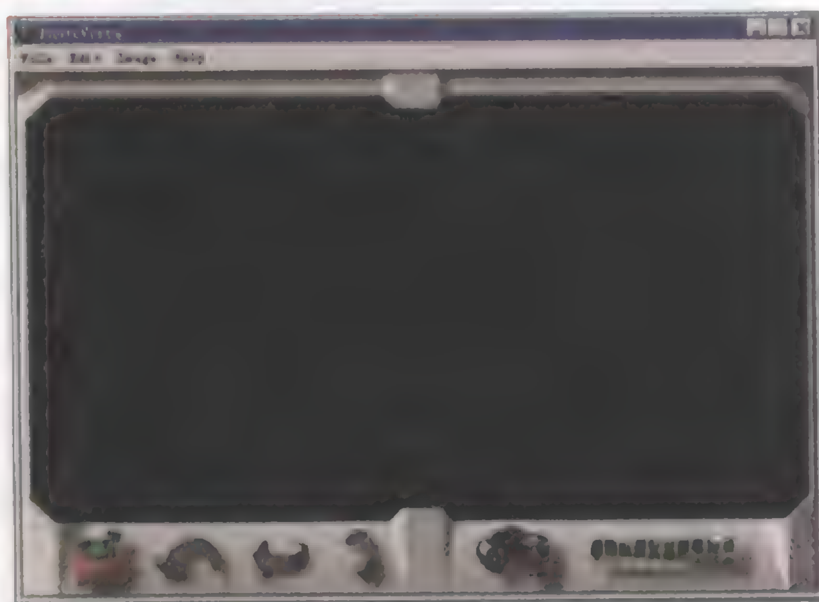


图2

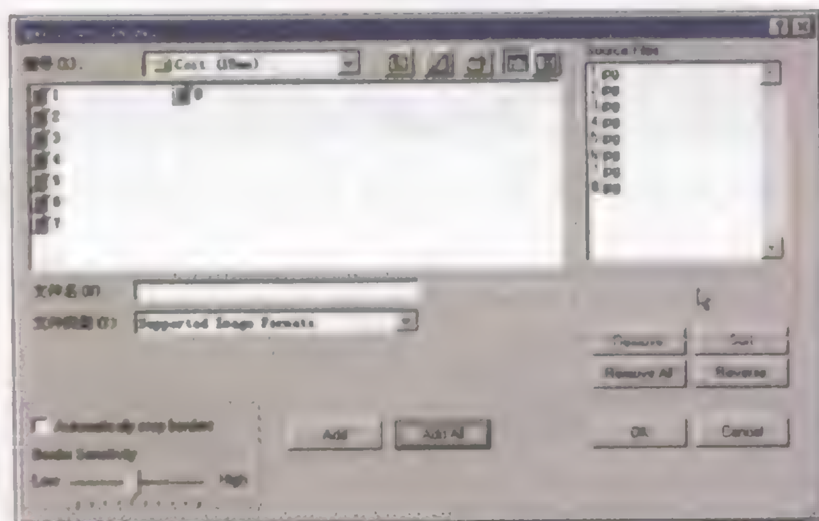
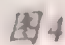


图3


图4

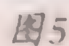

图5


图6

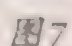
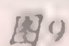

图7


图8


图9

（每点一下转90度）。第三/四个图标是旋转单独的那张照片。调整得差不多了，就点击第五个照相机模样的图标，弹出选择镜头的窗口（如图5），列表中，前面的一部分是普通镜头的各种类型，再往后瞧，较全的数码相机类型的汇总目录，佳能、尼康、索尼、奥林巴斯等等，不过最新型号的尼康995没在列。若有你用的数码相机，很简单，直接选择你的那一款就成了。当然，你也可以更具体地进行设置，点击“Custom”弹出设置窗口（如图6），其中焦距Focal Length的值为最大200，最小13。右边有略图，随时可以点“Preview”预览效果。焦距和相机类型这些搞定后，就要进行最后的冲刺啦。点击最后一个图标，来缝合所有图片（如图7）。笔者建议选预览缝合“Preview Stitch”看看效果，速度很快的。缝合手术结束后，出现（如图8）窗口，显示的是一张完整的图片，瞧起来效果还不错，没什么大问题，就关掉预览模式窗口，返回，选择“Full Stitch”正式缝合。这时花的时间可就长一些，图片清晰多了。睁大眼睛仔细观察，照片之间缝合得几乎完美无瑕，而软件的智能分析衔接处边界的色彩明亮度、色相、饱和度，这些若靠人工在Photoshop上处理，哎，就不去回首往日了！好了，保存结果吧，点击File/Save As，弹出窗口（如图9）直接保存为JPG图像，360度全景图片的合成制作就此大功告成！

提示：Photovista本身可是个完整的全景制作软件，不仅是合成全景图片，它还可以自己发布基于JAVA的全景展示，只要输出时将下方的“Export to HTML”设为“For JAVA”，最终整个的基于JAVA的全景展示网页就自动生成了（JAVA类型的交互操作方式：通过鼠标来转动，Shift键用来放大，Ctrl键用来缩小）。

运用Action Script实现交互

首先打开Flash。

1.导入图片：image.jpg（为了制作方便，依旧将图片的名称定为image.jpg）。

2.新建Movieclip：名称为Image。把图片“image.jpg”拖入，将图片的左上角与中心点对齐（如图10）。

3.新建Movieclip：名称为Slide Object。将movieclip:Image拖入，定实例名为Image（如图11）。

4.写Slide Object的Action为：

```
m = 0;
tmi = 2;
while (Number(m)<Number((tmi*2)-1)) {
m = Number(m)+1;
dup = "image" add m;
duplicateMovieClip ("image", dup, Number(m)+1);
setProperty (dup, _x, Number(getProperty(dup, _x))+Number(m*getProperty(dup, _width)));}
```

5.新建Movieclip：名称为DragControl。加两个空帧分别写上Action。

第一帧的Action为：

```
startDrag ("", true);
movieheight = 160;
moviewidth = 400;
w = getProperty("../picture", _width);
h = getProperty("../picture", _height);
speed = 45;
```

```
xPos = getProperty("", _x);
yPos = getProperty("", _y);
xPos = xPos-(moviewidth/2);
yPos = yPos-(movieheight/2);
setProperty ("../picture", _x, getProperty("../picture", _x)-(xPos/speed));
if (Number(getProperty("../picture", _x))<Number(-(w/2))) {
setProperty ("../picture", _x, 0.01);
} else if (Number(getProperty("../picture", _x))>0) {
setProperty ("../picture", _x, -w/2);}
setProperty ("../picture", _y, getProperty("../picture", _y)-(yPos/speed));
pic_y = getProperty("../picture", _y);
if (Number(pic_y)>0) {
setProperty ("../picture", _y, 0);}
if (Number(pic_y)<Number((movieheight-h))) {
setProperty ("../picture", _y, (movieheight-h));}
```

第二帧的Action为：

```
gotoAndPlay (_currentframe-1);
```

6.回到Scene1新建图层，将Movieclip：Slide Object拖入，定实例名为Picture（如图12）。

7.新建图层：遮照图层1的Slide Object遮照的大小就是最终显示的大小。

8.新建图层：将Movieclip：DragControl拖入场景中，将该帧的Action写为：zoom_direction = none;

好啦，Ctrl+Enter测试一下吧，Flash的360度全景展示已经实现啦！

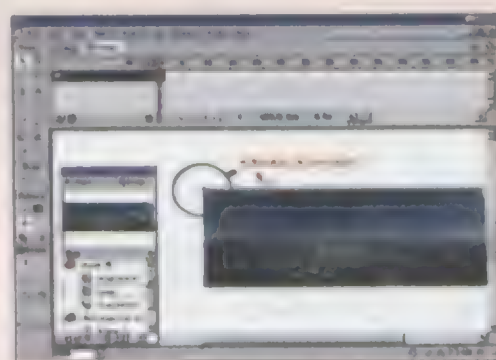


图10

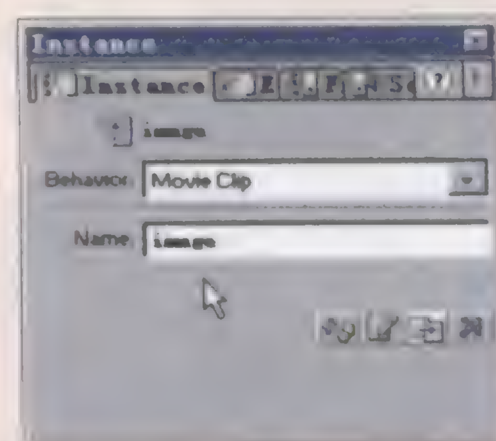


图11

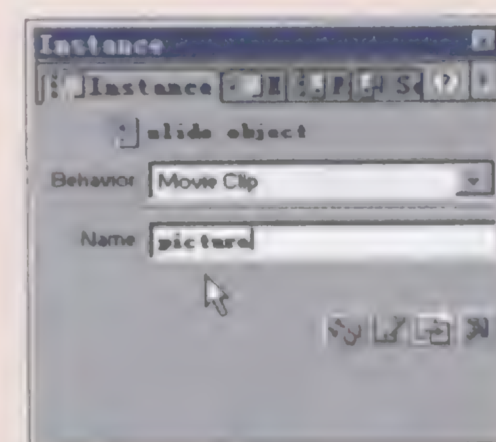


图12

读者问答



问：我看到有的360度全景展示，不仅左右360度循环转动，上下也有180度的视角，可以看到天花板，看到脚下。Flash中的全景是否可以？

答：抱歉，无能为力，而且你所说的那种全景，称之为球形全景，除了要有好相机，还必须用鱼眼镜头，很贵的，而且只有少数高档专业相机支持鱼眼！前面我说到的那套黄金配置，就可以达到这样的效果！Flash做不出来的，只有用基于JAVA产品的软件来做，国内有一款叫“造景师”的就是这样的软件，只需要两张用鱼眼拍的前后照片就可以了，还不错。前文我介绍的合成全景图片的国外软件Photovista也可以，最终是基于JAVA的。我们今天讨论的全景为柱形全景。

问：我想用全景技术来挣钱，可有市场？

答：赶快干，兵贵神速！现在市场不错，但不远的将来……笔者认为这一行的利润会很快下滑。因为说到底，这是一种老百姓很快就会普及的技术，入门很简单，门槛低。趁现在懂的人还不多，可以先挣一阵。

问：长远看，真的没大钱可挣了？

答：也不是，看怎么做了。看看澳大利亚悉尼歌剧院的全景展示，绝对值，因为和Flash有机地结合在一起，艺术性、实用性都充分得以发挥。整个地理环境用Flash来标示，非常生动，下面的具体景观用全景展示，而且全景之间有联接的，好像是用的Quicktime VR，这种全景VR技术，交互性方面很有优势！

问：拍摄全景，用数码相机好，还是普通相机好？我家只有傻瓜相机，可以吗？

答：因为最终要在电脑上用各种软件合成制作，数码相机还是方便的。无论是拍摄还是输出，其实也挺省钱的，真的！算一算，光冲洗胶卷，你就需花多少钱呀？不小的开销！而用数码相机，这些费用就全省了，虽然贵些，但长远看挺值得。相信在中国家庭，傻瓜相机的普及率还是令人满意的。拍全景？完全可以，但别要求太高啊。最后的展示是在15"或17"那么大点儿的显示器上看，全景展示的效果也过得去！

软件新天地

■北京 胡子
■洛阳 李岩

本期开始我们的软件新天地栏目有了一些变化，在“强档推荐”中将着力介绍一两款堪称重量级的优秀软件，目的是让大家对一些好软件的功能有更多的了解。

本季度升级指南

强档推荐

Fast Browser

版本： Pro 5.01
大小： 1.47MB
性质： 试用
平台： Windows 9X/Me/2000/NT
制作： Fast Browser.net
下载： http://www.fastbrowser.net/download.html

在当今使用IE核心的各种多线程浏览器中，Fast Browser绝对算得上是出类拔萃，自从装了Fast Browser以后，IE这个“本尊”就被我彻底束之高阁了。Fast Browser的功能惊人的丰富，下面让大家看看最有特色的几项：

★强劲的多线程浏览

能够在一个浏览窗口中同时打开高达180个网页，可以通过多种方式在各网页间方便地切换浏览，还能显示每个网页的打开进度。

★体贴的随机浏览

这个功能很有意思，即如果你不知道去哪里找有意思的网站，可以先通过随机浏览选择你喜欢的网站类型，然后Fast Browser会随机给你连接到一个此种类型的网站上，这对于那些刚学会上网或目的性不强的网虫是很有用的，也许很快就能找到自己喜欢的网站。

★独特的语音功能

Fast Browser内置了几位语音精灵，如果你是超级网虫，在闭目养神时也不忘冲浪的话，他们可以把网页读给你听，目前只支持英文。

★多语种翻译

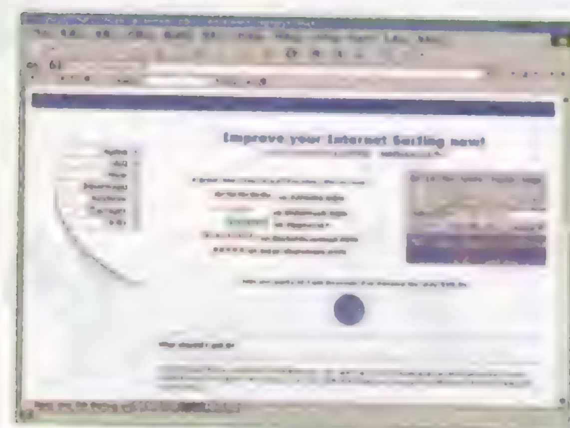
能够通过内置的著名翻译网站链接，把当前的英文网页翻译成中文，或者把繁体中文网页翻译成简体中文，还支持日文、法文、德文等多种语言的互译。

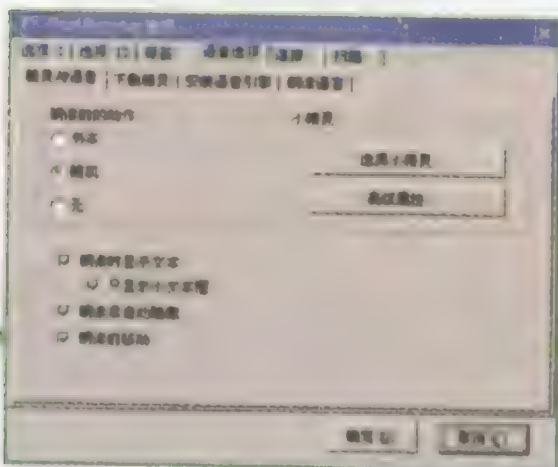
★方便的小记事本

如果你发现正在浏览的内容值得记录的话，只要点一下鼠标，一个小记事本就会出现在浏览窗口旁边，你可以在上面记录或者复制网页中的文本，记完之后随时保存，真是方便而且很有创意的设计。

其他常用功能如网页扫描、Cookie管理、链接分类过滤等也是非常实用的。

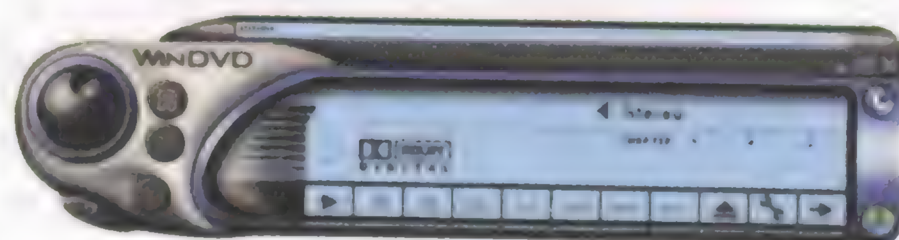
Fast Browser 5.01版新增功能还有：禁止网页弹出窗口；增加土耳其、挪威、波兰3个语言包，使能够浏览的语言达到18种。难得的是，作为一款集成了这么多功能的多线程浏览器，和同类软件相比，Fast Browser在浏览速度和资源占用率上也是非常令人满意的。





WinDVD XP

版本： 3.2
大小： 9.9MB
性质： 试用
平台： Windows 9X/Me/2000/NT/XP
制作： 英特维数位科技
下载： http://www.intervideo.com.tw/downloads.htm



随着DVD光驱价格的大幅下降，已经和普通光驱相差无几，DVD也从高不可攀的云端飞落，迅速取代了VCD在音像商店中盘踞已久的位置。当我们想用电脑看DVD时，WinDVD肯定是最先考虑的两款软件之一，另一款当然是PowerDVD。这两款精品软件在众多DVD播放软件中就像两个武功绝顶的高手，虽然有很多人对他们的功夫品头论足，但是敢于挑战他们地位的却少之又少。两相比较，PowerDVD的界面和操作要强些，而WinDVD则在播放效果上略胜一筹。

在新版的WinDVD中，我们看到了许多很酷的功能，让我们的电脑向家庭影院的目标又前进了一大步：

★支持杜比（Dolby）2、4、5.1声道，Virtual Dolby Digital，Dolby ProLogic解码和环绕立体声；支持DTS 2、4、5.1、ES6.1声道数字影院音效；通过并获得杜比多声道、杜比耳机、DTS、THX等各种专业音效的严格测试和认证。

★影音时间控制功能令你可以像使用录像机一样，用快速或者慢速（0.5—2.0倍速）播放影片的图像和声音，这对于那些喜欢快速“审片”的急性子是个福音。

★方便好用的书签功能，在影片的某处放置书签，想看时可以随时转到该处播放；第二次播放影片时可选择从上次停止的地方开始播放。

★局部放大功能可以通过鼠标的拖曳，任意放大影片中的部分画面；画面移动功能（Pan）可以让你用鼠标在画面上任意移动放大区域。

★支持双显示器模式，只要显示0卡支持双显示器输出，就可以一边播放影片，一边工作。

★支持16:9宽银幕，2.35:1和1.85:1两种，并为你去掉上下两处碍眼的黑边。



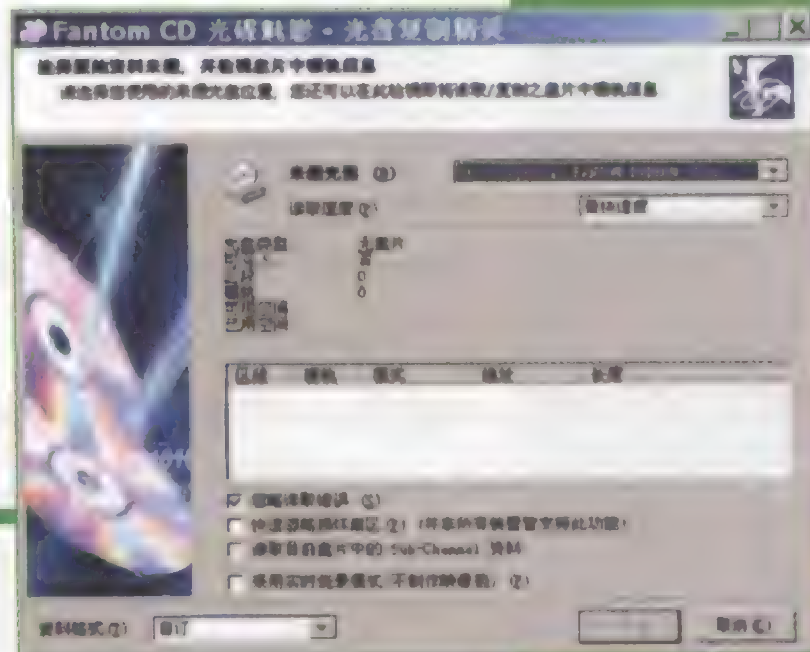
WinDVD以前经常为人诟病的一条就是有些挑盘，也许是对影音品质的要求太苛刻了，WinDVD一直没有某某解霸那样的好胃口，只要光盘稍有问题马上就会撂挑子。不过鉴于市场对质量较差的DVD的需求始终旺盛，在最新的版本中WinDVD挑盘的现象终于有了很大的改观，基本上可以把好盘烂盘全部一网打尽了，而且并不需要付出大幅降低画质的代价，这对于国内的玩家无疑又是一大喜讯。

Fantom CD

类型：光盘工具
版本：1.2.0Build1620
大小：3.01MB
授权：试用
平台：Windows 9X/Me/2000/NT/XP
制作：安辰电脑
下载：http://download2.copystar.com.tw/fantomcd/trial/1.2.0.1620_enu_tr.zip

我从前常常想，如果能把CloneCD这样强大的光盘复制工具，和Daemon Tools这样出色的虚拟光盘工具的功能结合起来，那绝对是一款完美的光盘工具。后来真的出现了这样的软件，那就是Fantom CD。

Fantom CD可以像Daemon Tools那样将多种格式的光盘映像文件虚拟为光驱，如最常见的*.iso、CloneCD的*.ccd和CDRWin的*.cue等，最多可以虚拟31台光驱。通过Fantom CD的“映像档搜寻家”功能可以很快地找出你电脑中的光盘映像文件，然后方便地把它们加入虚拟光驱的列表中。Fantom CD也可以像CloneCD那样使用RAW方式把虚拟的光盘文件刻录到CD-R中，或进行光盘之间的互拷。与CloneCD不同的是，Fantom CD可以同时操作多台刻录机进行光盘的复制，这就颇有些专业的味道了。Fantom CD对DVD设备给予了强有力的支持，你可以像对普通光驱一样制作DVD的映像档，虚拟DVD光驱。如果你幸运地拥有一台DVD刻录机的话，还可以复制DVD光盘呢！说到这里要提醒一句：注意版权，一定要合法复制。



在最新版本中，Fantom CD增加了对多种24×以上高速刻录机的支持；增加了Ignore Media Type功能，可以将刻录机伪装成普通的光驱，这对于某些对光驱比较挑剔的软件是有用的；还增加了对DVD信息的显示，这下想看DVD光驱的区位码就不用再去找其他软件了。

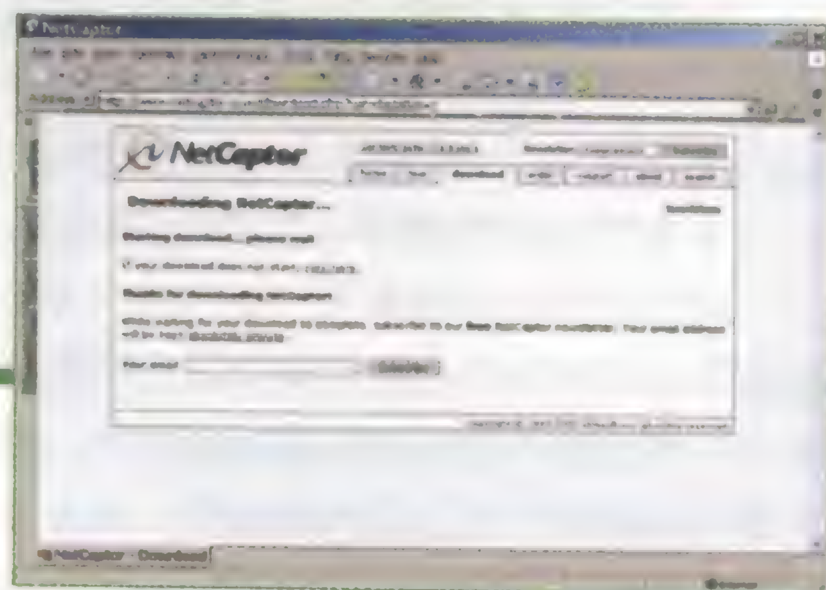
NetCaptor

版本：7.0 RC2
大小：836kB
性质：共享
平台：Windows 9X/Me/2000/NT
制作：Stilesoft inc.
下载：http://www.netcaptor.com/download.php?ver=beta

NetCaptor可以说是以IE为核心的第三方浏览器的鼻祖了，其体型小巧、多线程浏览、多功能的特

点被所有同类软件所克隆，本期强档推荐介绍的Fast Browser就可以说是青出于蓝的代表。

虽说后生可畏，但NetCaptor这匹“老骥”仍然后劲十足。新版本的界面充满了新鲜热辣的XP风格，在“美形度”上丝毫不输于其他浏览器。最值得称道的还是NetCaptor对系统资源的占用率很少，这是大多数浏览器软件无法相比的。资源占用率少意味着可以同时打开更多的网页进行浏览，而且打开浏览器的速度和浏览网页的速度都快得惊人。在功能上，除了大家都有的多线程浏览、多语言浏览之类外，NetCaptor还有一个特殊的CaptorGroups的功能。这个东东是作什么用的呢？打个比方，CaptorGroups中有好几个收藏夹，其中一个收藏夹叫作软件下载（Download Software），我们现在把著名的软件下载网站的网址都加入到这个收藏夹中，以后只要一点这个收藏夹的名字，所有加入其中的软件下载网站就会同时被打开，很方便吧！



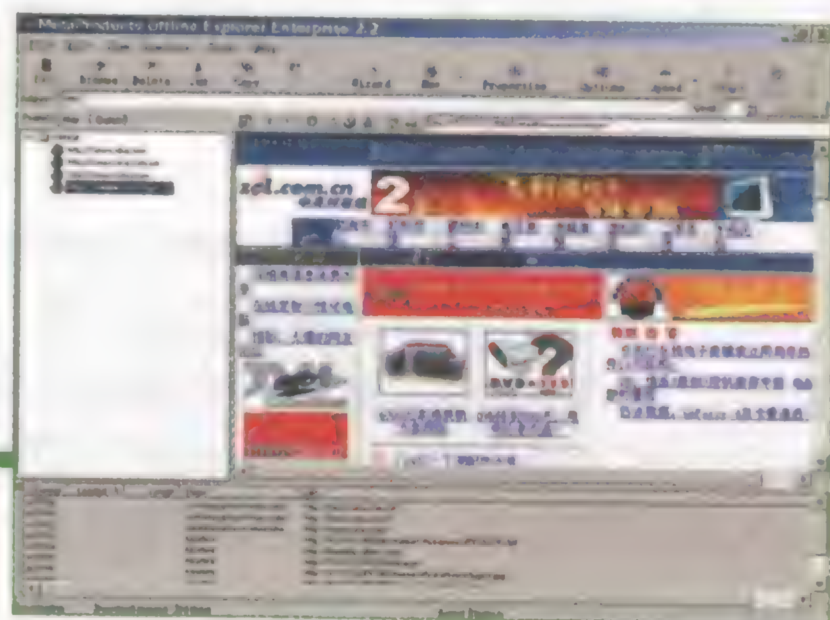
值得一提的是，NetCaptor采用的是网络安装方式，这样做的一大好处就是用户可以在第一时间获得最新版本。NetCaptor的升级一向是快得有名，像我在一周前拿到的最新版本还是7.0Beta5，没想到过了没几天就变成RC1了，又过了一天，竟升级成RC2了，真恐怖！

Offline Explorer

类型： 网络工具
版本： 2.2.836 SR1
大小： 1.38MB
授权： 共享
平台： Windows 9X/Me/2000/NT/XP
制作： MetaProducts Corporation
下载： http://www.metaproducts.com/mpFrames.html

现在上网的带宽数据传输速度越来越快，电脑的硬盘也越来越大，轻松快捷的离线浏览方式逐渐被更多的朋友所喜爱。Offline Explorer正是离线浏览工具中的佼佼者。

和很多离线浏览工具不同，Offline Explorer自带网页浏览器，这样我们就可以一边下载，一边浏览下载的内容了。Offline Explorer对每一个需要离线浏览的网站打开十个线程进行下载，在下载的同时我们仍然可以从容控制下载的细节，如下载文件的类型、下载的层次、下载网页的内外链接等。在下载网站过程中，Offine Explorer会建立详细的网站地图（Site Map），将网站的目录和网页链接全部展现在你面前，这对于有意建立个人网站的朋友也不失为一种很好的参考。Offline Explorer还可以直接从IE的收藏夹、Netscape的书签或Opera的Hotlist中导出网络地址进行网站的下载，替你省掉了输入网址的麻烦。



The Bat!

版本： 1.60h
大小： 2.36MB
性质： 共享
平台： Windows 9X/Me/2000/NT
制作： RIT Research Labs.
下载： http://www.ritlabs.com/ftp/pub/the_bat/the_bat.exe

在电子邮件软件领域，前几年百花齐放的场面已不复见，现在是微软的Outlook Express一统天下。但是Outlook虽然方便，程序的漏洞太多，简直可以用千疮百孔来形容，而且由于使用者众多，成为了电子邮件病毒最中意的袭击对象。虑及于此，The Bat！这样老资格的电子邮件软件仍然是我们重要的备用选择方案之一。

The Bat！标榜的是所谓“自然邮件系统”，无论你是资深网虫还是十足的菜鸟，都能在The Bat！中找到自己需要的东西。让我们来看看和OutLook相比，The Bat！有何相同和特别之处：

★支持多种帐号，支持POP、SMTP、APOP、IMAP4等多种通信协议；

★有独立的HTML浏览器，如果不喜欢HTML可以马上关闭，改用文本方式浏览；

★有内置的图片浏览器，支持JPEG、BMP、GIF、PNG、ICO、WMF和EMF等图片格式，在收件夹中即可观看图片；

★可在通讯录中选取收件者，通讯录可以分类，联系人信息中可以加入照片；

★邮件调度员（Mail Dispatcher）功能可以让你直接管理POP3服务器，先取得邮件的标题，再决定是否需要下载或者直接删除；

★可以导入Outlook Express、Netscape Communicator等电子邮件软件的邮件、联系人信息；

★可以作为邮件列表服务器（Mailing List Server）使用，同时向所有联系人发送邮件。

怎么样，如果你已经对Outlook实在无法忍受了，知道该怎么做了吧？



影音捕手PowerVCR Ⅱ

版本：3.0
大小：8.4MB
性质：试用
平台：Windows 9X/Me/2000/NT
制作：讯连科技
下载：http://www.gocyberlink.com.tw/chinese/products/product_main.jsp?ProdId=13

影音捕手PowerVCR Ⅱ是著名播放软件PowerDVD的台湾讯连科技制作的一款数字视频的录制软件，有了PowerVCR再加上一块电视卡，家里的录像机就可以考虑退休了。



PowerVCR记录的内容可以是电视卡传来的电视节目，他可以通过电视卡快速检索电视频道，并生成类似电视画中画的预览画面，你只需用鼠标点击相应频道的画面，就可以把该频道的节目放大观赏。和录像机一样，PowerVCR能够边看边录或者预先录制电视节目，使你的硬盘成为一盘超长的录像带。“即时重播”功能让你可以马上重温刚刚记录的节目，在重播过程中可以随时快进、倒退或者暂停。

除了电视节目以外，PowerVCR也可以通过视频采集卡，录制家庭摄像机或录像机的视频和音频信号。这样再加上同门的PowerDVD和VCD的刻录设备，你的电脑就成了高档的家庭影音娱乐中心了！



网上聊天ICQ

版本：2002a Beta Build #3727
大小：3.87MB
性质：免费
平台：Windows 9X/Me/2000/NT/XP
下载：ftp://ftp.icq.com/pub/ICQ_Win95_98_NT4/ICQ2002a/icq2002a.exe

作为世界上用户最多的即时通讯软件，ICQ以其免费使用、免费发手机短信息等特点，得到国内一些用户的拥护，ICQ的每一次更新都会引起很多人的关注。近日，ICQ终于发布了代号为2002的全新版本，更新内容如下：

1.全新的搜索功能。我们可以通过关键词或者正文搜索用户。在ICQ中打开搜索添加好友功能，你会发现在Add/Invite Users下面多了一个Keyword区域，我们在此可以输入如“Female 18 China Pop Music”（中国喜爱流行音乐的18岁MM）来搜索符合条件的ICQ用户。

2.方便直观的Add和Find Users按钮。在ICQ主界面中，大家一眼就能看到这两个新增的按钮。点击Add按钮会打开Add/Invite Users对话框；按下Find Users则会打开一个详细的ICQ用户目录搜索对话框，在这里你可以通过细致的选项设定来结识新朋友、寻找失去联系的亲戚和旧时的朋友。

3.快速获得用户信息的快捷按钮——在消息窗口中，点击右上那个画着地球和小人儿的图标，就能迅速在浏览器中查看和你聊天的用户的个人详细信息、照片和联系方法（ICQ统一标准的）。

4.增强的E-mail整合功能。在新版本ICQ中，你可以随时检查自己的E-mail帐号，通过ICQ联系清单你还能直接预览、删除刚收到的信件，或是发信。

5.设置特定用户的警告和接受声音。在新版本ICQ中加入了给特定用户到来的讯息和警告设置声音的功能，这样我们就能“闻其声而知其人”。操作步骤：在ICQ 2002a的联系名单中，点击一个朋友的名字，在弹出的菜单中选择下面的Alert/Accept Modes，然后在窗口中的General Alerts里选择Setup Personal User Sounds，我们就能设置属于该用户的“声音”了。

业界动态

近日微软发布了针对Word 2000/2002的安全补丁，建议所有在Outlook中使用Word做编辑器的用户安装。该补丁修正了用户在回复或转发HTML格式邮件时恶意代码会被执行的漏洞。使用Word 2002的用户可到http://office.microsoft.com/downloads/2002/wrd1003.aspx下载，使用Word 2000的用户可到http://office.microsoft.com/downloads/2002/Wrd0901.aspx下载。安装前须将Office XP升级到SP-1；Office 2000升级到SR-1/SR-1a。



近日，微软网站开始提供Windows Messenger新版4.6.0078的下载，虽然没有提及明确的新特性说明，但可以肯定的是，新版本强化了上个版本以来的各种安全功能。在PCNews的先前报道中，也提及了由于IE等软件的漏洞而导致的微软Internet软件有可能被攻击者利用的危险。这次的升级，至少修复了此类漏洞。大家可以到http://messenger.msn.com/cn/download/download.asp?client=0下载。

根据OneStat.com公司的最新统计结果，到目前为止微软的IE已经占据了整个网络浏览器市场96.6%的份额。其中最新的IE 6的市场占有率最高，达44.7%，其后依次为IE 5.5的25.6%，IE 5的25%，Netscape Navigator 4.0的1.6%，IE 4.0的1.3%，Netscape Navigator 3.0的0.5%和Opera 6.0的0.4%。

近日，微软发布了SQL Server 7.0的最新补丁包SP4。SP4包含了自SQL Server 7.0发布以来所有的SP升级补丁，用户可以直接在SQL Server 7.0的原始版本或是安装了SP1、SP2或SP3的SQL Server 7.0上进行升级。SP4中包含了数据引擎、数据库客户端工具和数据库客户端连接组件。SP4的下载网址为http://www.microsoft.com/sql/downloads/sp4.asp。

OpenOffice.org社区日前终于发布了期待已久的免费办公套装软件OpenOffice.org 1.0。这个含有750多万行代码的产品，是由10 000多名OpenOffice.org社区成员经过18个月的通力合作而完成的。OpenOffice.org 1.0不但功能丰富，支持包括中文在内的22种语言，而且与微软Office产品的兼容性也做得不错。有兴趣的朋友可以到http://www.openoffice.org/dev_docs/source/1.0.0/index.html下载。

4月下旬，金山公司发布了国产办公旗舰WPS Office 2002的测试版本。与WPS Office相比，新版本的改进主要体现在以下几个方面：

1.采用全新的内核。技术起点高，程序架构好，可降低开发的成本，延长软件的寿命。

2.是可直接运行在Linux和Windows平台的跨平台版本，开放性、移植性好。

3.彻底解决兼容性的问题，可直接读写DOC、Html、Xml文件格式。

4.支持Unicode。WPS Office 2002内核支持多语种Unicode编码，即可在文字处理、电子演示文档中输入和显示希腊文、阿拉伯文、希伯莱文、中欧文字、德文、俄文等Windows支持的所有多语种。

5.网络化。WPS Office 2002对Web的支持非常好，用户可直接通过各种模式获取、编辑信息，有效提高用户的工作效率。

下载地址：ftp://oa:oa_wps@gz3.iduba.net/WPS Office 2002/WPS2002测试版.zip



Outlook专题（三）

■上海 周克勤（本刊特约作者）

数据的备份和恢复

一、Outlook数据的备份和恢复

1.备份和恢复PST文件

如何备份和恢复Outlook中的数据一直是大家所关心的问题。在本专题的前两期中我们已提到了PST文件的重要性。Outlook中邮件、日历、联系人信息（地址簿）、任务等几乎所有的数据都存储在PST文件中。可以说只要PST文件在数据就在。下面就向大家系统地介绍Outlook中数据的备份和恢复。

在Outlook中我们可用“文件”→“新建”（或“打开”）→“Outlook数据文件”命令新建（或打开）PST文件。右击某个PST文件的根目录（每个PST文件下都可含有多级子目录，我们这里右击最上层的根目录），在弹出菜单中选择“为<PST文件的显示名>设置的属性”命令。在属性对话框中点击“高级”按钮后，在弹出对话框的“文件名”栏中我们可看到该PST文件的存储路径。记下这个路径，在硬盘上找到这个PST文件将其复制到其他介质（如硬盘、刻录盘等）上备份即可。有两点要提醒大家注意：

（1）对PST文件进行操作时，请关闭Outlook。否则，由于PST文件在Outlook运行时会被锁定，从而无法完成操作（如图1）。

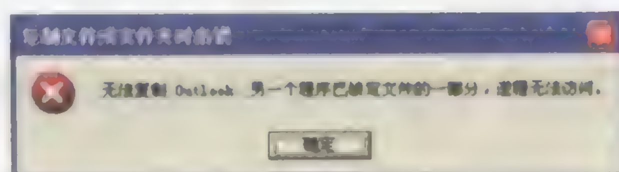


图1

（2）在Windows 2000/XP系统中，PST文件在默认情况下的存储路径是隐藏路径。所以请在系统的“文件夹选项”对话框中打开“显示所有文件和文件夹”选项。

另外，在本专题的第一期中所介绍的Outlook配置管理器中我们可以更为方便地管理和备份PST文件，配置管理器可独立于Outlook运行，并列出了所有PST文件。

现在不少朋友都已购置了光盘刻录机。备份到刻录盘上的文件一般都会被加上“只读”属性，当我们将已备份的PST文件从刻录盘复制到硬盘上后，再在Outlook中将其打开时如果遇到如图2所示的错误，只需将PST文件的只读属性去掉即可解决问题。



图2

最后也是最重要的一点：请确保单个PST文件的大小不要超过2GB，否则Outlook将无法将其打开。虽然有一个名为“2GBPST”的工具能以逐步分割的方法修复，但也不能保证每次都成功。所以，定期备份PST文件和注意其文件大小是个良好的习惯。建议大家创建多个PST文件来分类管理和保存Outlook数据。另外，若安装了Office XP SP-1升级补丁，那么当PST文件即将超过2GB前用户会得到Outlook的提醒。

2.自动存档

Outlook中提供的自动存档功能可定期将过期的内容删除或转移到特定的PST文件中（默认为archive.pst文件）。自动存档可分两步：先开启自动存档功能；然后为所需存档的文件夹设置“自动存档”属性。自动存档进程随Outlook的开启而自动运行。在“工具”→“选项”→“其他”选项卡上点击“自动存档”按钮，即可打开自动存档的默认设置对话框（如图3）。在这里我们可设置自动存档的时间间隔，对过期内容的处理方式（移至存档PST文件中或删除）。在默认情况下，Outlook 2002对日历、任务、日记、已发送的邮件和已删除的邮件这几个文件夹使用上述默认的自动存档设置；对收件箱、便笺、草稿、发件箱和手工新建的目录不启用自动存档功能；对于联系人文件夹不能使用自动存档功能。

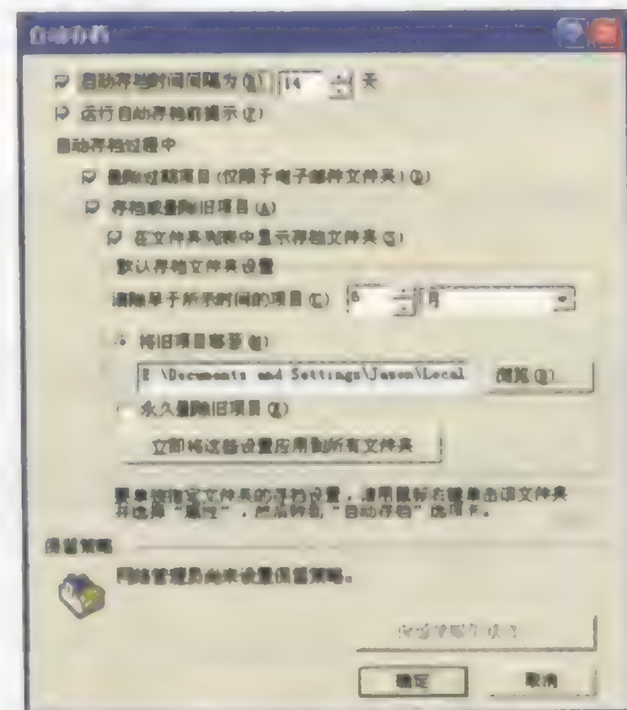


图3

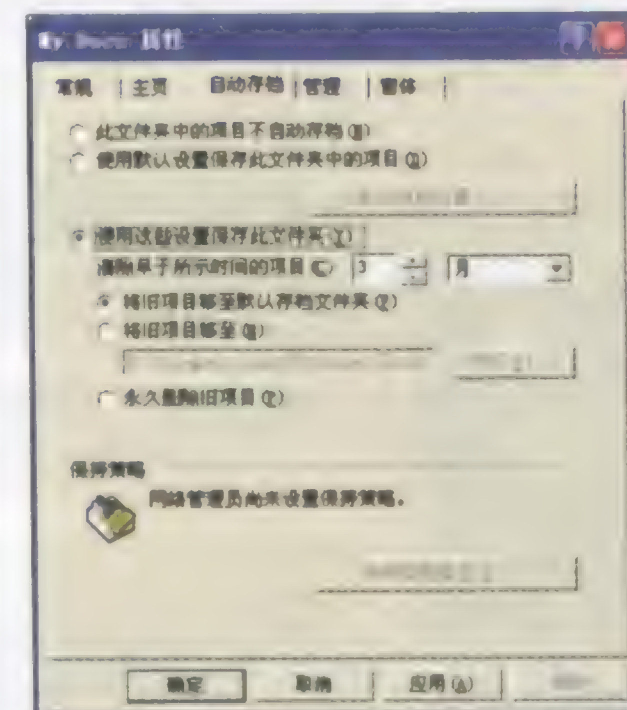


图4

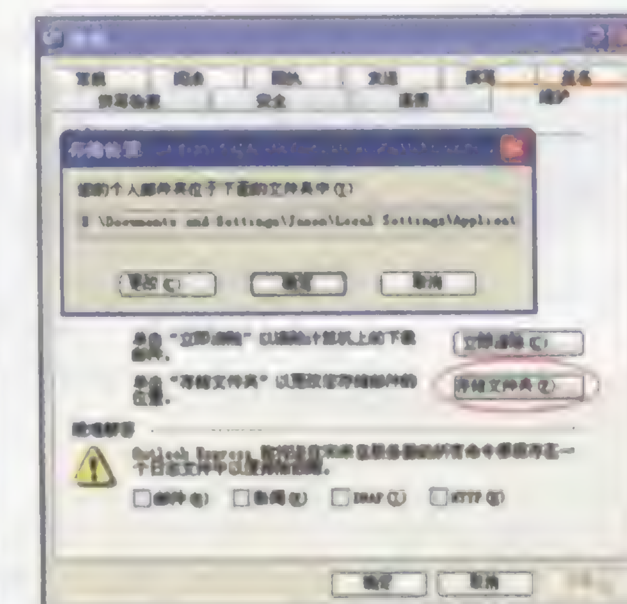


图5

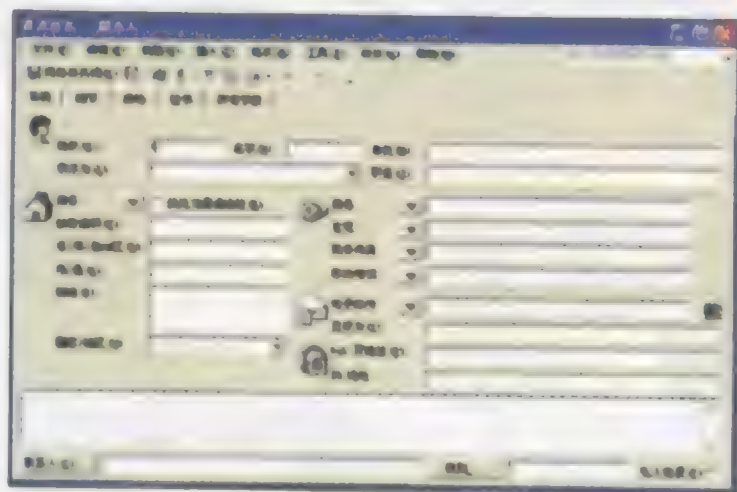


图6

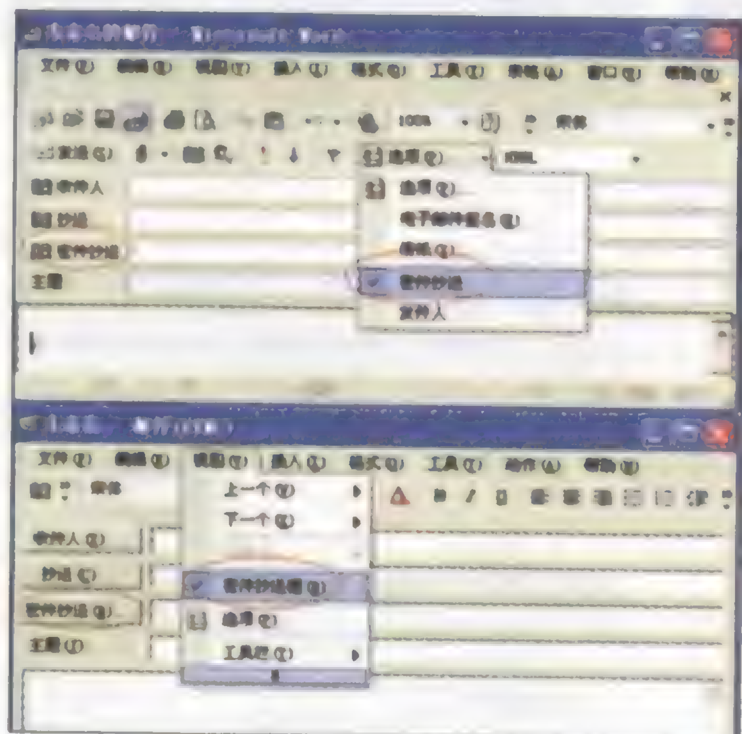


图7

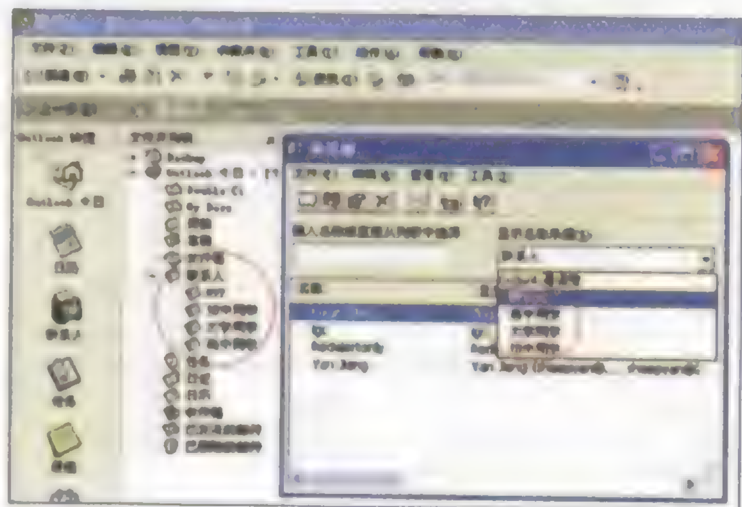


图8

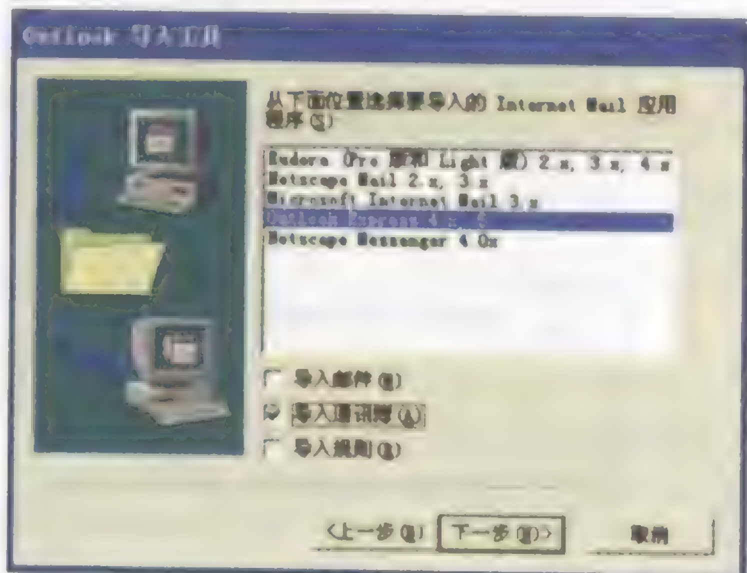


图9

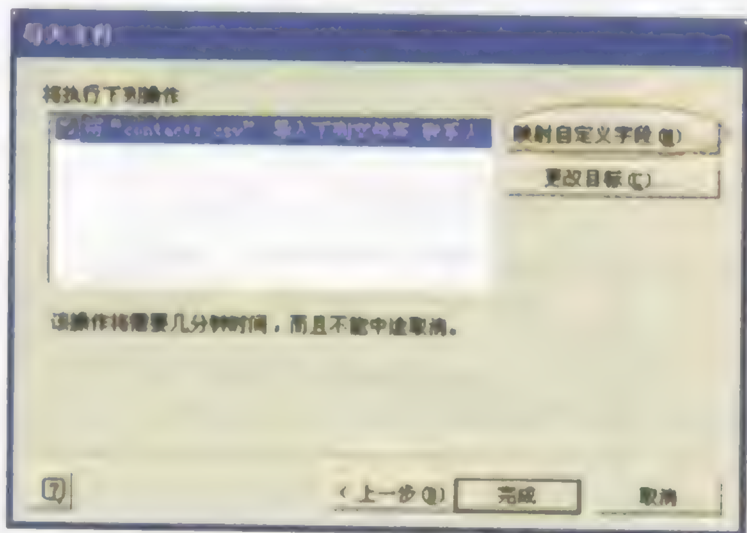


图10

要更改某个文件夹的自动存档设置，只需在其右击菜单中选择“属性”命令，在弹出对话框的“自动存档”选项卡（如图4）上我们可选择不启用自动存档功能、套用默认的自动存档设置或自定义自动存档设置。

对于每天会用Outlook收取大量信息的朋友来说，自动存档功能是个不错的选择，因为它能定期清理、转移过期的内容，可避免主PST文件过于庞大、杂乱。要将已被存档的内容恢复出来，只需将其从自动存档文件(如archive.pst)中拖拽回来即可。

二、Outlook Express数据的备份和恢复

除Outlook外，也有不少朋友使用Outlook Express 6收发电子邮件。这里也简单提一下如何备份和恢复OE中的数据。OE中每个存放邮件的文件夹（如收件箱、发件箱等，或自己创建的文件夹）都有一个对应的.dbx文件，所有的.dbx文件都存放在一个特定的存储文件夹中。在OE的“工具”→“选项”→“维护”选项卡上点击“存储文件夹”按钮后，即可查看到其存储路径（如图5）。要备份OE中的所有邮件，只要备份该文件夹即可。要导入已备份的数据，只要执行“文件”→“导入”→“邮件”→“Microsoft Outlook Express 6”→“从OE存储目录中导入邮件”操作即可。

另外，我们也能将单个.dbx文件转移到其他计算机上打开。除了将该.dbx文件复制到指定计算机上的OE的邮件存储文件夹中外，还要将原有的Folders.dbx文件删除或更名，这点请大家特别注意，否则打开OE后仍然看不见这个.dbx文件中的邮件。Folders.dbx文件中存储的是当前OE所要打开的所有文件夹（.dbx文件）的列表，将原有的Folders.dbx文件删除或更名后，OE在下次启动时自动搜索并载入存储文件夹中所有的.dbx文件，并新建一个Folders.dbx文件。

另外，OE中的账户设置可通过使用“工具”→“账户”→“导出”来备份。

三、备份Outlook和OE数据的工具

上面所提到的是根据Outlook和OE中数据的存储原理来进行手工备份的方法。大家也可使用一些工具进行自动备份，如用于定期备份Outlook中PST文件的Personal Folders Backup，和十分易于操作的OE数据备份工具Outlook Express Backup。Personal Folders Backup是微软发布的一个Outlook插件，支持Outlook 2000和Outlook 2002；Outlook Express Backup是第三方公司制作的OE数据备份和恢复工具，支持Outlook Express 5.0、5.01、5.5和6.0。下面给出它们的下载网址。

Personal Folders Backup：http://office.microsoft.com/downloads/2002/pfbackup.aspx

Outlook Express Backup：http://www.outlook-express-backup.com/

联系人文件夹和地址簿

虽然Outlook中的联系人信息（地址簿）和其他数据一样,也保存在PST文件中，但由于这是个很常用的功能,而且大家在使用上遇到的问题也较多，所以有必要单独列出来介绍。

一、联系人文件夹和地址簿的关系

联系人文件夹是Outlook中一种特殊类型的文件夹，专门用于存放联系人的通讯信息。选中联系人文件夹，在空白处双击鼠标或选择“文件”→“新建”→“联系人”命令,即可调出新建联系人对话框（如图6），在其中输入联系人的姓名、E-mail地址、电话等信息后，按下工具栏上的“保存并关闭”按钮即可新建一个联系人项。联系人文件夹中所有的联系人项默认以卡片的形式显示，当然我们也能在“视图”→“当前视图”菜单中选用其他的视图。

与联系人项相比，Outlook中的通讯簿提供了一种更为简洁、直观的存储联系人信息的方式。点击工具栏上的“通讯簿”按钮或选择“工具”菜单中的“通讯簿”命令都可调出Outlook中的通讯簿（地址簿）。在撰写邮件时，点击“收件人”、“抄送”或“密件抄送”按钮后,也是在通讯簿中选择收件人的。顺便提一点，常有些朋友会问为什么在撰写邮件对话框中一般只能看到“收件人”和“抄送”按钮，而看不到“密件抄送”（即Bcc）按钮。其实只需点击工具栏上“选项”按钮的下拉箭头，在弹出菜单中选中“密件抄送”或选择“视图”菜单中的“密件抄送框”命令（没有使用Word做邮件编辑器时）即可，如图7所示。

简而言之，联系人文件夹是Outlook实际存储联系人信息的地方；而通讯簿则提供了一种界面,使用户方便地调用联系人文件夹中的联系人项。我们可在Outlook中创建多个联系人类型的文件夹（在“新建文件夹”对话框中选择“文件夹包含”为“联系人项”）来分类存放不同类别的联系人。每个联系人类型的文件夹都有一个“将此文件夹显示为电子邮件通讯簿”选项，若选中,那么该文件夹就会显示在通讯簿中。我们只需在任一个联系人类型的文件夹的右击菜单中选择“属性”命令，在弹出对话框中的“Outlook通讯簿”选项卡中即可看到上述该选项。例如，在图8中我们共有5个联系人类型的文件夹，而只选择在通讯簿中显示其中的4个。

二、地址簿的导入及常见问题

在Outlook地址簿中所映射出的联系人文件夹中的所有联系人信息都存储在PST文件中，我们可以很方便地使用Outlook中导入、导出PST文件的功能在不同计算机之间转移、交换联系人信息。对于其他不支持PST文件的电子邮件软件（如Outlook Express，Foxmail等），当我们也能从导入它们的联系人（地址簿）信息。要导入Outlook Express中的地址簿信息，只要在Outlook中选择“文件”→“导入和导出”→“导入Internet邮件和地址”命令，在下面的对话框中选择“Outlook Express 4.5,5”选项和其下“导入通讯簿”（如图9）。从图9中可以看到，在该对话框中我们还能选择导入其他一些电子邮件软件中的邮件和通讯簿。对于那些没有被列出的电子邮件软件，如Foxmail，我们可先将其通讯簿导出为.csv（Comma Separated Value）格式的文件（许多电子邮件软件都支持将通讯簿导出为.csv文件），然后在Outlook中使用“文件”→“导入和导出”→“从另一程序或文件导入”→“以逗号为分隔符（Windows）”命令来导入.csv文件。

在导入.csv文件向导中的最后一步，一般需要点击“映射自定义字段”按钮（如图10），在弹出对话框中通过鼠标拖拽的方法来将.csv文件中的字段映射到Outlook联系人的属性项上。我们时常会遇到诸如只有姓名被导入而没有E-mail地址等其他信息的情况，究其原因就是在导入.csv文件时没有进行字段映射这一步骤。这一问题值得引起大家注意。

另外顺便提一下：.csv文件默认可由Excel打开，我们也能手工用一般文本编辑软件打开，并查看和编辑其中内容。

高级查找和规则向导

一、高级查找功能

除一般查找功能外，Outlook提供了一个非常强大的高级查找功能，我们可通过设定各种搜索条件来迅速查找想要的信息。选择“工具”→“高级查找”命令或使用Ctrl+Shift+F快捷键，即可打开“高级查找”对话框。在开始查找之前我们先要确定查找内容项和查找范围（如图11）。默认的设定为在打开“高级查找”对话框前所选中的文件夹中进行搜索，我们能通过点击下拉框按钮和“浏览”按钮进行更改。在“邮件”和“其他选择”选项卡上，可选择以邮件所含文本、收件发件人地址、时间、大小、类别、重要性、邮件是否含有附件等多个条件中的一个或多个组合进行查找。最常用的是通过一些特定的文本关键字查找特定邮件，在“查找文字”栏中输入关键字（可以有多个，中间用空格隔开），在下面可选择是仅在邮件

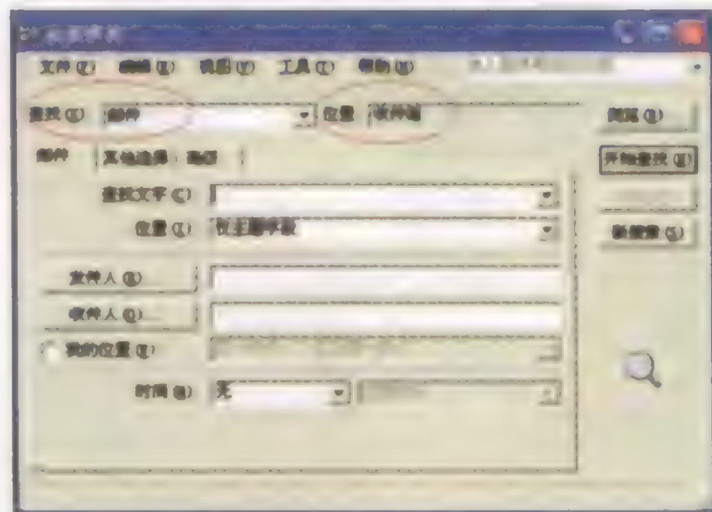


图11

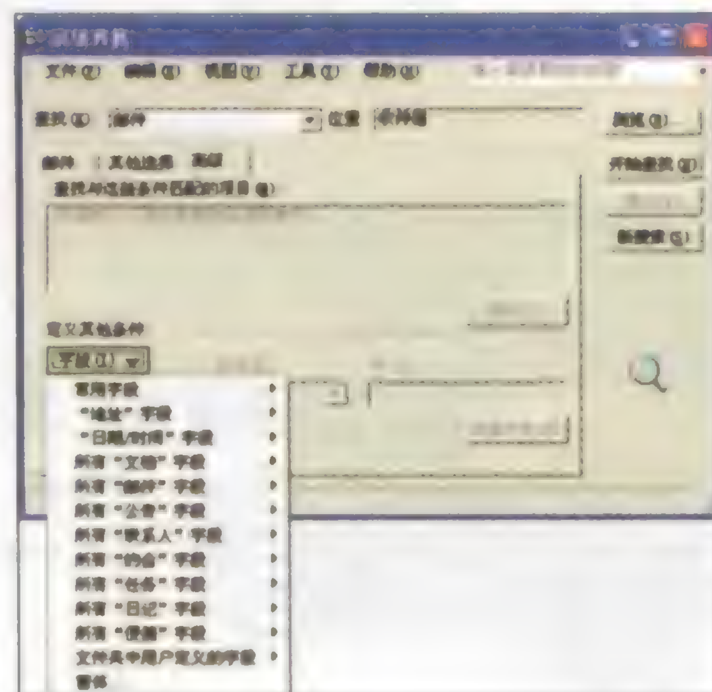


图12

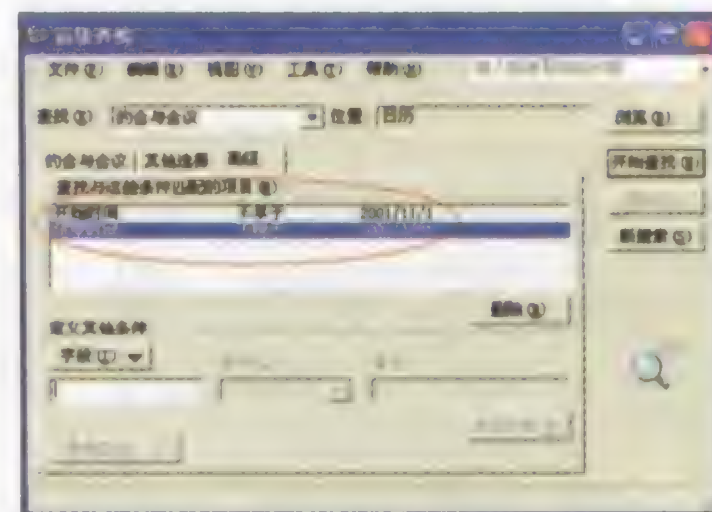


图13

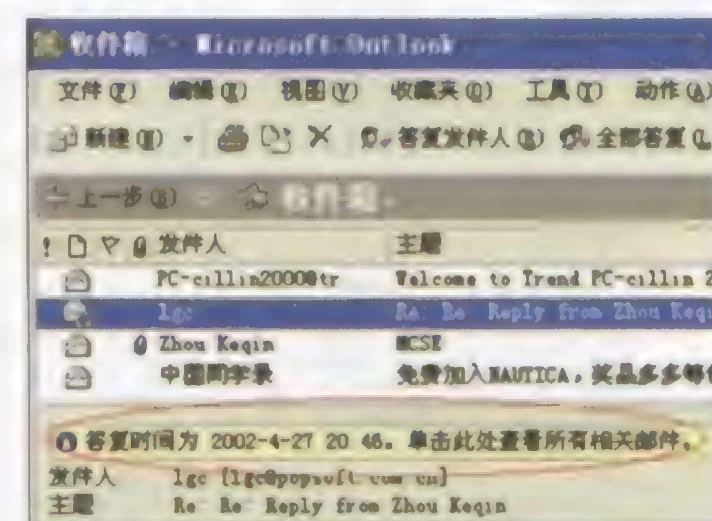


图14

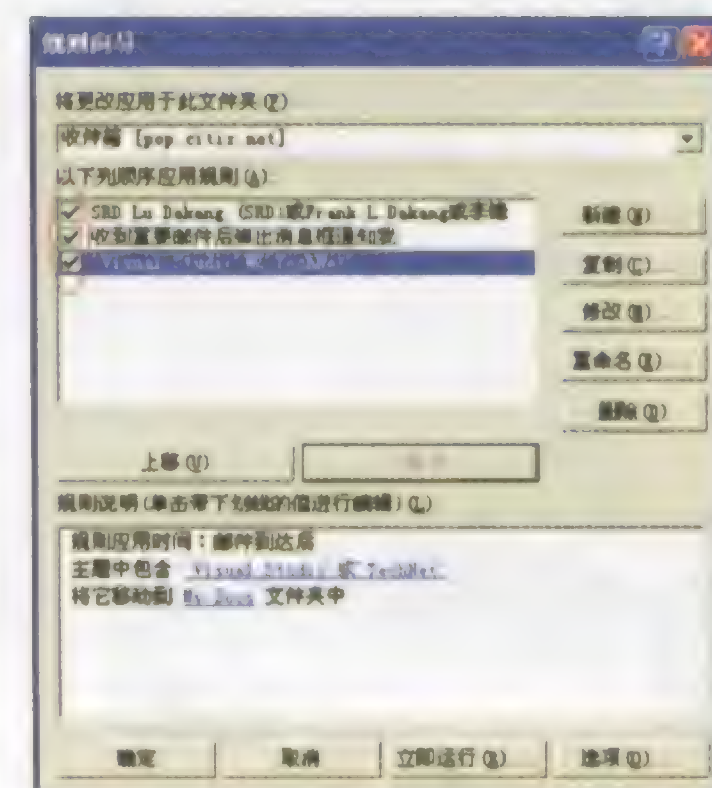
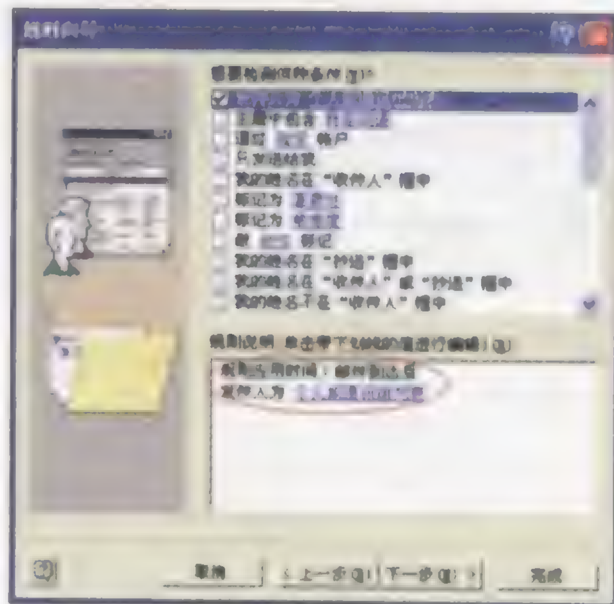
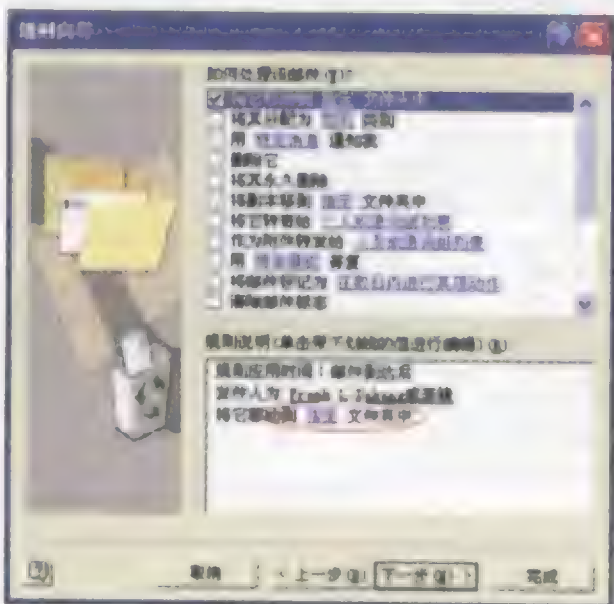
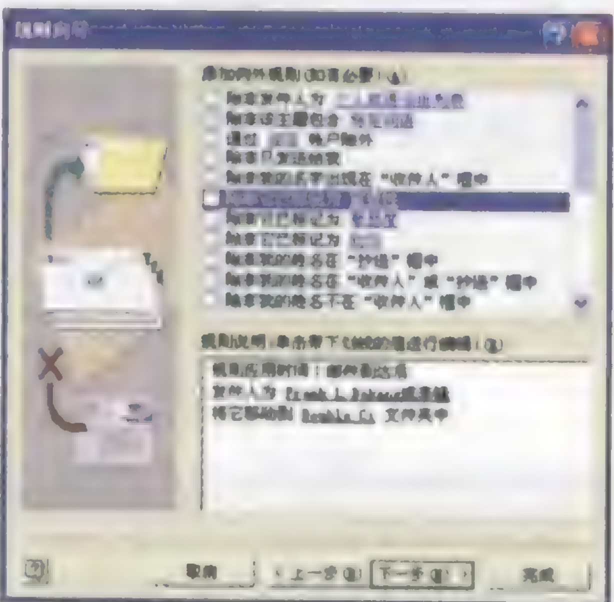
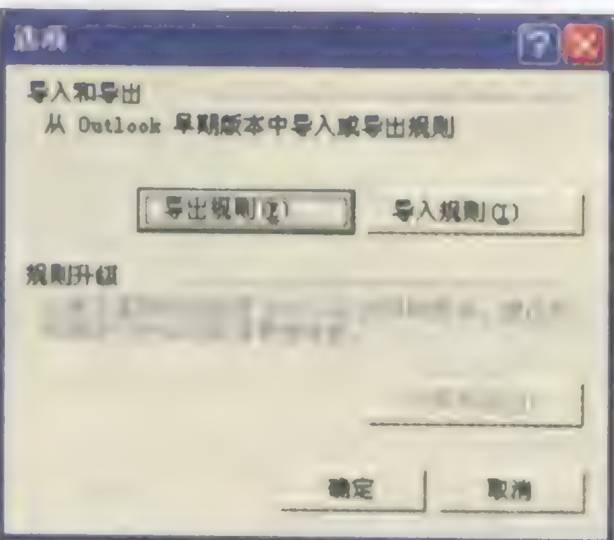


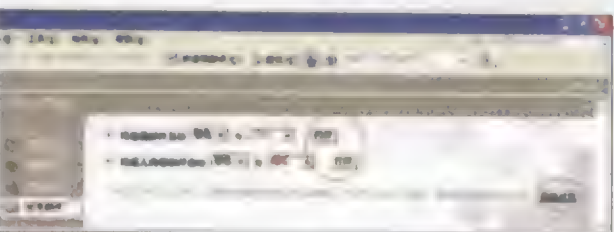
图15


图16


图17


图18


图19


图20

主题还是在整个邮件信体中查找。Outlook 2002中查找的速度相当快；若仅查找邮件主题中的关键字，瞬时就会得到结果。

虽说上述的一些查找项对于一般用户已经够用，Outlook 2002还是提供了不少更为高级、精确的查找条件供有特殊需求的用户使用。在“高级”选项卡中，我们可选择、组合Outlook内置的多种匹配条件进行查找（如图12）。例如，要在“日历”文件夹中查找从2001年11月~2002年3月底这期间的所有约会和会议安排，只需在“高级”选项卡中添加如图13所示的两个条件即可。

另外还要提一下Outlook所提供的一项非常体贴的小功能。我们若选中一封已回复或转发的邮件，在其预览窗口的标题栏上会出现一个浅黄色的标识条（如图14），点击后即会自动打开“高级查找”对话框，查找出所有与这封邮件相关的其他所有邮件（无论它们在哪个文件夹中）。

二、使用规则向导对邮件进行自动操作

使用Outlook中的规则（Rules）功能可对邮件实现自动化的分类管理、响应操作。例如，可实现将指定发件人发来的邮件自动转移到特定文件夹中；将标题中含有特定关键字的邮件标记为重要邮件等。

对规则的创建、管理等操作都是在“规则向导”对话框中完成的。要打开“规则向导”对话框，请选择“工具”菜单中的“规则向导”命令。在这里可看到所有已创建的规则，我们可通过是否选择每条规则前的选项框来决定是否启用这条规则（如图15）。当含有多条规则时，它们以由上至下的顺序被执行。点击对话框中的一些功能按钮可对规则进行删除、修改、重命名、上移、下移等操作。

要创建一条新规则，请点击对话框中的“新建”按钮。在弹出的对话框中我们可选择是创建一条基于Outlook内置的规则模板中的规则，还是由一条空白的规则开始创建。这里就以创建一条空白规则开始，向大家说明如何创建一条上面所提到的、用于将指定发件人发来的邮件自动转移到特定的文件夹中的规则。首先选择“由空白邮件开始”选项并确保其下的“邮件到达时检查”选项也被选中，点击“下一步”按钮。选中“发件人为个人或通讯组列表”选项后，点击对话框中下面新出现的“个人或通讯组列表”链接（如图16），即会弹出地址选择对话框，将所需的一个或多个发件人添加进去即可。完成发件人设定后点击“下一步”按钮，在出现的对话框中会询问你如何处理上述这些指定发件人发来的邮件，选中“将它移到指定的文件夹中”选项，点击对话框中新出现的“指定”链接（如图17），在弹出的对话框中选择一个文件夹即可。点击“下一步”按钮后，我们可为这条规则设定一些例外条件（如图18）。例如，当邮件被标示为“重要”时就不执行这条规则。这里，我们不选择任何例外条件，直接点击“下一步”按钮。在创建规则的最后一步，我们可为该规则指定一个便于识别的名字，并选择是否对已在收件箱中的邮件立即应用该规则（默认为不选中）和是否现在就启用该规则（默认为选中）。

更加方便的是，Outlook 2002在邮件右击菜单中新增了“创建规则”命令，选择后会直接弹出已经根据这封邮件填好的一些条件，我们直接从中选择即可。

另外，在“规则向导”对话框中点击“选项”按钮，在弹出的对话框中（如图19）可导出或导入规则，所有规则都存储在后缀名为.rwz的文件中。有一点需要注意，对于使用Exchange作为邮件服务器的用户，所有规则则存储在Exchange服务器端。

三、拒收垃圾邮件

不少朋友一定曾受到过垃圾邮件或成人邮件的骚扰，除能用上述规则功能实现拒收这些邮件，Outlook提供了专门拒收垃圾邮件或成人邮件的功能。要使用这一功能，首先要将其开启。选择“工具”菜单上的“组织”命令后，会开启组织功能面板，点击其中的“垃圾邮件”链接，再点击“打开”按钮，即可将拒收垃圾邮件或成人邮件的功能打开（如图20）。另外，还能在如图21所示的界面中编辑垃圾邮件或成人邮件发信人的地址列表。

老鼠搏大象





Intel vs.AMD

——DIY装机平台选择策略分析

专题策划：本刊编辑部
执笔：小虫、答笛

你需要什么？
速度还是价格，性能还是稳定？
装机，你挑选什么平台？

作为PC系统的核心组成部分，CPU、主板、内存、显卡等主要零配件的价格在过去一年里飞速下滑。不仅是Intel和AMD在CPU市场上碰得火花四溅，主板厂商之间的竞争也可以用"惨烈"形容，加上内存在这一年的大部分时间里保持了低价态势，同时显卡、硬盘和显示器都在飞速降价，所以对于用户来说，在2002年里，他们可以用从前想不到的低价来购买到足够豪华的配置……

不过，用户的苦恼也随着选择余地的扩大而来了，他们不知道在Intel和AMD之间作何选择。在一般用户的意识里，AMD平台在性价比上占有优势，Intel平台则在稳定性和兼容性方面更胜一筹。事情真的是这样吗？最重要的是，消费者最有利的选择是什么，是良好的价格，还是优异的性能？我们必须考虑：是否性能最好的就是最佳选择呢？选择其中一个平台将放弃另外一个平台的优越性，那我们应该如何取舍？这个专题将解答以上问题。

本文导读

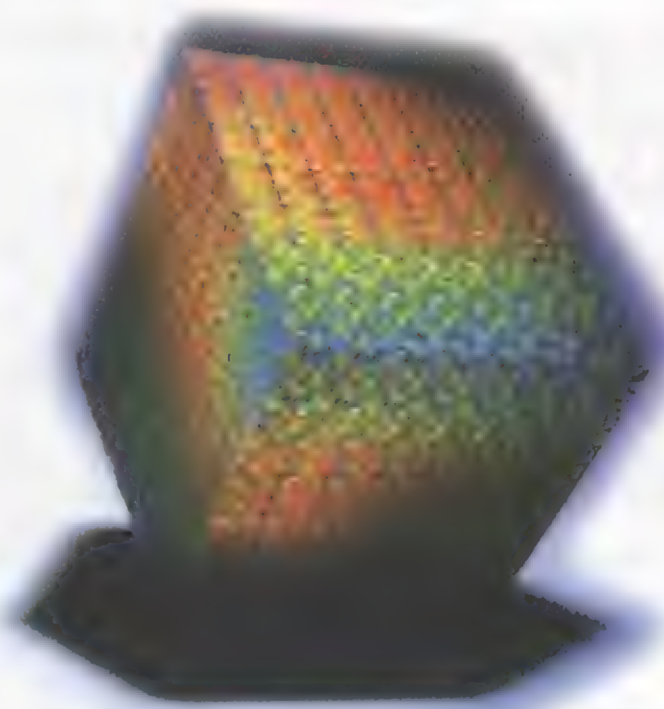
引子

两年前，为更好地完成毕业设计（编程），我决定自己组装一台电脑。那时我心目中的“她”是这样的：“稳定，不需要太快，但一定可以让我专心工作，不会因无故的非法操作和死机打乱我的构思；便宜，因我只有6 000块钱。”之后的一个月内，我非常“迅速”地通过各种渠道掌握了一些硬件方面的知识，在多次往返电脑城之后，电脑终于组装完毕，还非常“得意”地省下了400元。可是，我很快为自己的节约付出了代价：不到一个月，先后坏了两块主板、一块声卡和3块显卡，最后我被迫更换了更好牌子的产品，当然价格上的付出也比原来更多。这套赛扬400+微星BX Pro+华硕V3800M+现代128MB的平台陪我度过了2个月如火如荼的编程生活，毕业后它又随我完成了从北到南，再从南到北的工作变迁。在从事IT行业半年后，我将它转让给了另一位同样需要电脑来完成编程工作的学生，最近他告诉我，这台电脑用到现在还没有任何问题。

事实上我一直是Intel坚定的支持者，除技术方面的因素外，还有上述情结和一些个人喜好方面的因素。然而，几个月前一次工作职位上的变动，让我将办公平台转移到了AMD系统。和平时的测试不一样，我每天都要在上面工作10小时以上，它速度很快而且也很稳定，仿佛就是我心目中的理想平台，我甚至几个月都没有开过机箱。当我自己再次组装的P4+i850+RDRAM电脑屡屡出现稳定性问题时，我深切感受到，是该改变对AMD系统印象的时候了。

无疑，AMD和Intel是目前两大主流PC机平台，它们就像武侠小说中的名门大派，一旦你加入其中任何一派门下，就意味着你必须恪守森严的门规，同时也将无法领会到另一派的武学精髓。问题究竟应该怎么看待，在AMD和Intel平台之间利弊何在、如何取舍呢？在下面的部分里，我将略去技术方面的详细解析，将主要精力用来以一个用户的角度去分析AMD和Intel平台之间的优劣，更直接地说，这是一篇导购文章。

首先需要对在本文中出现的“平台”概念作一个解释。我把它定义为一个由CPU、主板、内存和显卡组成的系统，而非通常意义上的整台PC。为什么呢？我们知道，除有特别需要的情况外，配置一台PC首先要在AMD和Intel的CPU之间作出选择，而一旦CPU确定下来，你将无法选择另一平台的主板，这也是人们习惯于泛泛地将PC分为AMD平台和Intel平台的缘故。CPU确定了主板的选择范围，主板直接决定内存的种类，显卡则由前面三者组合的“档次”来搭配，而其余配件和它们的关系并不大，因此这四者是AMD平台和Intel平台之间最主要的区别所在，也是构成一台PC的核心部件，主要价格差异也在它们中间产生。

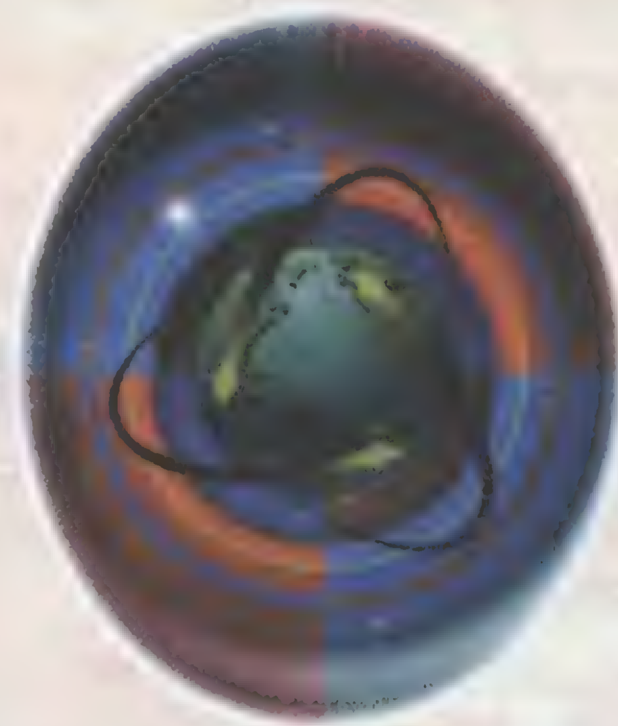


构成用户选择平台的原因主要由5个方面构成：性能、价格、周边厂商支持情况（主要是芯片组厂商）、系统稳定性和软硬件兼容性、后续升级能力（包括接口问题以及CPU厂商是否有能力不断推出同系列更新产品），本文即着眼于从这5方面分析，最后得出结论。为更直接地面对最广泛的用户，我安排了6套基于主流和低端定位的平台（其中Intel和AMD各3套）进行测试和分析，这些平台都由具体的配件构成，具有较高参考价值。由于我们平时也过多地关注了高端平台的一些动向，因此这6套平台中并未出现高端配置，相信对于普通的装机用户而言，这样的划分更具有实际参考意义。

首先要进行的还是性能方面的测试，性能对于一套平台依然是关键性因素。对于目前的PC来说，并非所有配置都能提供令人满意的性能，所以一套平台的性能如何，能否满足实际应用需求，是用户在选择时需要首先考虑的问题。客观、准确的测试是目前衡量一套平台性能唯一的途径，本文将力求使测试报告部分更通俗易懂和具有实际参考价值。而一旦进入测试流程，我将放弃从前所有的经验和主观偏见，我得出结论的过程和大家阅读这篇文章的顺序完全相同。

准备好了吗？在下一页，你就可以看到那“传说中的”6套平台……

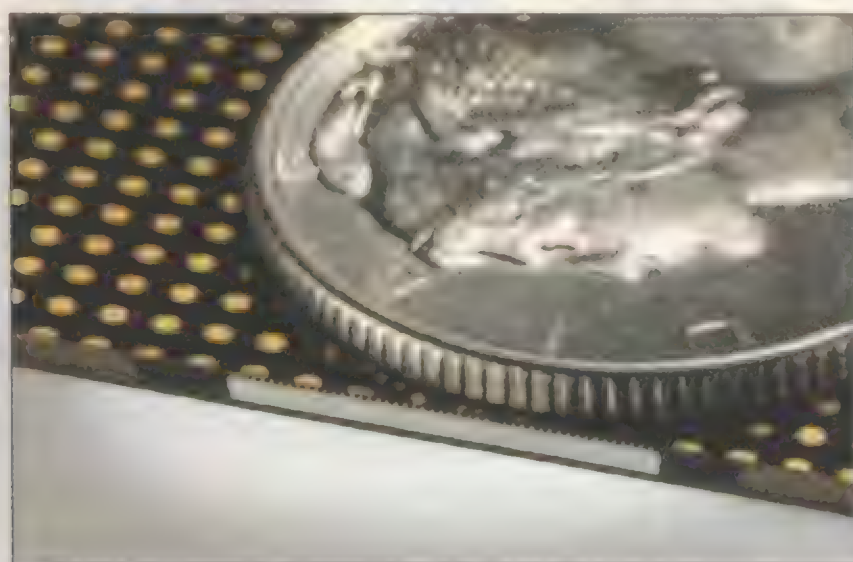
性能测试结果及分析



平台一
Pentuim4 1.7GHz（Willamette-N核心）
升技TH7 Ⅱ（i850+82801BA）
三星PC 800 RDRAM 128MB×2
丽台WinFast A170 DDR（GeForce4 MX440 64MB DDR）
参考价格：1340+1320+630+990=4280元
总体评价： i850+RDRAM依然是P4的最佳搭档，在内存和主板的价格与i845D+DDR组合拉近后，平台一是P4用户不错的选择。当然，随着最近SDRAM和DDR内存价格的迅速崩盘，情况发生了一些变化。

平台二
Pentuim4 1.7GHz（Willamette-N核心）
升技BD7-RAID（i845D+82801BA）
三星PC 2100 128MB×2
丽台WinFast A170 DDR（GeForce4 MX440 64MB DDR）
参考价格：1340+1120+320+990=3770元
总体评价： 平台二是当前市场主流，BD7-RAID的性能很出色，价格和平台一相比也有一定优势，RAID用户不妨考虑。

平台三
Celeron 1GHz（Tualatin核心）
升技ST6（i815EP+82801BA）
KingMax PC 150 128MB×2
捷波GeForce2 MX 32MB SDRAM（128Bit）
参考价格：550+720+440+450=2160元
总体评价： 0.13微米工艺的Tualatin赛扬拥有很不错的性能，配合PC 150内存超频余地很大，超频获得的性能提升非常显著。



平台四
Athlon XP 1700+（1.46GHz）
升技AT7（KT333+VT8233A）
KingMax PC 2700 128MB×2
丽台WinFast A170 DDR（GeForce4 MX440 64MB DDR）
参考价格：900+1450+510+990=3850元
总体评价： 平台四拥有最好的性能和性价比，AT7主板赋予了它无以伦比的扩展性能，虽因此影响了价格，但值得强烈推荐。

平台五
Duron 1GHz（Morgan核心）
升技KG7（AMD761+VT82C686B）
三星PC 2100 DDR 128MB×2
捷波GeForce2 MX 32MB SDRAM（128Bit）
参考价格：370+600+320+450=1740元
总体评价： 平台五的搭配有些尴尬，从实际性能看和平台六相比几乎没有优势，除非对内存带宽要求苛刻，否则不值得关注。

平台六
Duron 1GHz（Morgan核心）
升技KT7A-RAID（KT133A+VT82C686B）
PQI PC 166 128MB×2
捷波GeForce2 MX 32MB SDRAM（128Bit）
参考价格：370+500+470+450=1790元
总体评价： 设置内存异步以后，平台六的性能和平台三相比各有短长，不过价格低是平台六的优势，推荐给预算紧张的用户。

评测组织方法

本次专题的测试样本分主流、低端两类共6个平台。主流Intel平台采用Willamette-N P4 1.7GHz和i850/i845D组合，AMD平台采用Athlon XP 1700+与KT333的组合；低端Intel平台采用赛扬（Tualatin核心）1GHz和i815EP-B组合，AMD平台采用Duron（Morgan核心）1GHz和KT133A、AMD760组合。

这里主流Intel平台采用两种主板的原因是i850+RDRAM的组合代表着P4平台的最高性能水准，而i845D+DDR的组合则是今年内的主流。主板方面，考虑到各厂商之间对产品质量与成本控制之间的差异，我们统一选用著名品牌升技（ABIT）的不同型号产品，这样在性能和稳定性方面都能有所保证。至于显卡，从不拖累平台和加快测试进度的角度出发，主流采用GeForce4 MX440 64MB，低端采用GeForce2 MX 32MB。

硬盘采用FAT32分区，安装英文Windows 2000 Professional+SP2操作系统。为避免声卡对测试结果的影响，测试中所有平台一律不安装声卡，如有板载声卡也全部屏蔽。

硬件平台
CPU
Intel Pentuim4 1.7GHz（Willamette-N核心）
Celeron 1GHz（Tualatin核心）
AMD Athlon XP 1700+（1.46GHz）
Duron 1GHz（Morgan核心）
主板
升技TH7 Ⅱ（i850）、BD7-RAID（i845D）、ST6（i815EP B-Step），AT7（KT333）、KG7（AMD760）、KT7A-RAID v1.1（KT133A）
内存
三星 PC 800 RDRAM 128MB×2
三星 PC 2100 DDR-SDRAM 128MB×2
KingMax PC 2700 DDR-SDRAM 128MB×2
KingMax PC 150 SDRAM 128MB×2
PQI PC 166 SDRAM 128MB×2
显卡
丽台GeForce4 MX440 64MB DDR、捷波GeForce2 MX 32MB SDRAM
硬盘：希捷酷鱼Ⅳ代60GB（7200r/m）
光驱：SONY 52× CD-ROM
电源：七喜大水牛300W、世纪之星ATX325

软件环境
操作系统
英文版Windows 2000 Professional+SP2，FAT32文件系统
芯片组驱动
Intel芯片组（Intel Chipset Software Installation Utility）驱动4.00.1009版
AMD芯片组Driver Pack综合驱动工具包1.30版
VIA威盛4 in 1驱动4.38（2）v（a）官方正式版
ATA驱动
Intel Application Accelerator应用程序加速器2.2 Build 2128多语言版
显卡驱动
nVIDIA公版驱动 雷管XP 28.32（通过微软WHQL认证）
DirectX 8.1 5.01.2600.0881英文正式版

测试软件
处理器与内存带宽
SiSoft Sandra 2002 te 1.8.59、Super π 1.1（运行104万位计算）
磁盘性能
ZD Winbench99 2.0
综合基准测试
ZD Business Winstone 2001、Content Creation Winstone 2002
3D游戏性能
Direct3D：MadOnion 3DMark2001 Pro
OpenGL：ID software Quake Ⅲ Arena 1.30h
专业OpenGL图形渲染：SPECviewperf 6.1.2
多媒体性能
视频编码（MPEG-2→MPEG-4）：FlasKMPEG 0.6 Preview+Divx Pro5.01 Codec
音频编码（WAV→MP3）：Lame 3.92

测试中的环境设置

1.桌面分辨率：1024×768，32位色@85Hz（SPEC Viewperf采用1280×1024，32位色@85Hz）；

2.测试开始前将所有主板的BIOS升级到最新版本；

3.BIOS中的设置：AGP模式：4×，Fastwrite：开启，AGP口径：256MB；

4.在BIOS对各硬件参数做优化设置，在保证稳定的前提下内存的潜伏周期尽量设得短一些，并关闭板载声卡、RAID控制芯片及闲置的I/O端口；

5.C分区容量为10GB，采用FAT32文件系统，操作系统装在C分区，并确保该分区至少有500MB以上的剩余空间；

6.在Windows 2000系统中关闭菜单渐变效果、屏幕保护，不使用壁纸，测试前关闭所有后台驻留程序；

7.在显示属性设置中关闭垂直同步刷新（Vertical Sync），在控制面板中关闭休眠，将电源管理设为“始终打开”；

8.每测试一款新的平台，都利用Ghost工具恢复事先已备份的干净操作系统；每进行一个新的测试项目之前，都要整理磁盘碎片，并重新启动系统，以确保磁盘及内存子系统始终能保持最佳且稳定的状态。

性能测试得分表

测试软件/项目		平台1	平台2	平台3	平台4	平台5	平台6
SiSoft Sandra 2002	整数内存带宽	2509	2034	769	2019	1443	1035
	浮点内存带宽	2505	2021	741	1894	1336	1018
Super π 1.1 104万位π值计算（秒）		109	109	148	78	110	113
WinBench 99 2.0	商业磁盘测试	13600	13700	12300	9410	8620	8600
	高端磁盘测试	30800	30700	29700	30400	27900	27200
Business Winstone 2001		51.0	50.4	45.5	56.8	39.3	41.3
CC Winstone 2002		28.7	27.9	20.9	30.1	18.9	20.5
FlasKMPEG 0.6+Divx Pro5.01（fps）		12.44	12.21	6.95	12.86	9.55	8.96
Lame 3.92 +RazorLame1.15（秒）		65	65	79	57	90	90
3DMark2001 Pro默认测试		5261	5201	2766	5555	2860	2817
Quake Ⅲ Arena 1.30h	Fastest	244.1	236.8	145.8	240.2	165.1	159.6
	HQ 1024X768	158.8	157.8	68.4	159.9	68.3	68.2
SPEC viewperf 6.1.2	AWadvs-04	60.65	46.32	48.46	60.65	56.86	52.26
	DRV-07	21.91	19.52	12.39	22.19	15.74	15.03
	DX-06	35.41	28.52	13.75	34.09	25.30	22.17
	Light-04	8.858	7.736	4.124	8.630	6.027	5.797
	MedMCAD-01	19.04	15.37	13.48	22.36	15.71	15.26
	ProCDRS-03	12.29	10.95	9.034	12.39	12.72	11.43

测试结果分析



1.SiSoft Sandra 2002 te 1.8.59

SiSoft Sandra 2002是一个著名的综合测试软件，包含一套专业的测试工具包，除测试硬件性能外还包含了硬件的详细内部信息以及修改Windows默认设置的功能。从以往的测试情况看，它的测试算法过于理想化，并不像其他一些测试软件那样进行实际的操作环境测试，而是以一种很理想或者说是一种完全针对具体系统优化处理过的模式来测试系统。在实际应用中，平台的性能往往不能达到SiSoft Sandra 2002测试里表现出来的水准，因此它更适合于用来检测系统的各种信息。本次测试使用SiSoft Sandra 2002来测试系统内存带宽（Memory Bandwidth Benchmark），分整数内存带宽（int Buffered iSSE2 Bandwidth）和浮点内存带宽（Float Buffered iSSE2 Bandwidth）两部分。从测试的情况看，得分和各平台理论内存带宽的排列完全一致，不过SDRAM和DDR的带宽利用率明显比RDRAM高，平台五的带宽表现不佳是它在测试中性能不甚理想的原因，平台六由于设置了内存异步功能得到了比平台三更大的带宽。

2.Super π 1.1

Super π是一个用于计算圆周率π值的工具，移植到PC后，它成了衡量处理器浮点运算能力的软件，这项测试的得分是秒，越短越好。测试结果表明，AMD平台在这方面的运算能力明显强于Intel平台。平台一和平台二得分相同的情况说明了Super π还同时受到内存延迟时间和带宽的影响：平台一的带宽大于平台二，而平台二的内存延迟时间短于平台一，结果是两个平台得到了一样的成绩。

3.Winbench 99 2.0、Business Winstone2001和Content Creation Winstone2002



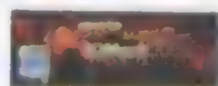
这次测试使用了3套由Ziff Davis Media开发的测试软件，分别是Winbench 99 2.0、Business Winstone2001和Content Creation Winstone2002，这3套测试软件都可相当全面地评价一套平台的性能，只是侧重点各有不同：

WinBench 99 2.0是一套由单独测试硬件的独个软件包所组成的整机测试软件，包含CPU、磁盘、绘图、高端等应用的性能测试，可分别给出各子系统具体应用的测试结果。这次我们用Winbench 99 2.0来测试主板的磁盘子系统性能，包含Business Disk WinMark 99（商业磁盘性能测试）和High-End Disk WinMark 99（高端磁盘性能测试）两个部分。Business Disk WinMark 99的测试脚本由不同应用程序中的磁盘操作组成，这次测试中只提供了整体得分。High-End Disk WinMark 99测试以High-End Winstone 99套件中所使用的磁盘读写操作为依据，来反映磁盘子系统的性能，测试结果都以每秒千字节表示。磁盘性能一直是Intel芯片组的强项，这次也不例外，但应当指出的是，对磁盘性能影响最大的是南桥芯片而非CPU，不过从平台出发，这也是Intel给我们带来的好处。此外，在这项测试里，IAA的使用也给Intel平台的测试成绩带来了一些提高。不过这种提高是否能够代表实际应用情况呢？我们对此持保留态度，大家可以参考后面的整体测试成绩。

Business Winstone 2001模拟了系统在实际商业办公环境下的运行情况，以测试整机性能。它引进了“基准样机”（配置为Intel Pentium Ⅱ 333MHz处理器、64MB内存的Inteva PC，定义得分是10）的概念，通过系统运行应用程序脚本所消耗的时间来和基准样机所需时间计算出一个相对得分，通过这个得分就可知道你的系统与基准样机的性能对比情况。例如，如果你的平台得分为30，那么你运行完该测试软件所需的时间将是基准样机的10/30=1/3。Business Winstone 2001的应用程序脚本包括Norton Antivirus 2000、WinZip 7.0、Lotus Notes R5、Microsoft

Project 98、FrontPage 2000、Access 2000、Excel 2000、PowerPoint 2000、Word 2000和Netscape Communicator 4.73。由于Business Winstone 2001调用的数据包对主流平台来说规模较小，需要运行多次测试才能得到较合理的结果。P4系统的优势在于处理大规模数据以及多任务环境，加上RDRAM的延迟时间比DDR大不少，因此P4在这个测试项目里落后于Athlon XP 10.2%很正常；低端的Tualatin赛扬由于拥有较大的二级高速缓存，在这种环境下相对Duron取得了一定的优势。

Content Creation Winstone 2002考察的是系统在进行网页制作和其他多媒体应用时的整机性能，它将一台NEC Powermate VT（Intel Pentium Ⅲ 500MHz处理器、128MB内存）为基准样机，定义它的得分是10。它包含7种应用程序脚本：Adobe Photoshop 6.01、Premiere 6.0、Macromedia Director 8.5、DreamWeaver UltraDev 4.0、Windows Media Encoder 7.01、Netscape Navigator 6.01、Sonic Foundry Sound Forge 5.0c。在测试中，CC Winstone 2002同时打开多个应用程序，并不断在它们之间切换，系统负荷非常高，得出的结果很精确。网页制作和多媒体应用是P4的特长，但它在这部分测试里还是未能扭转落后局面，只是将差距拉近到了4.7%，低端方面Tualatin赛扬依保持领先。

4.3DMark2001 Pro 

3DMark2001早已成为业界标准的D3D显示子系统测试软件，这套测试软件使用MAX-FX引擎，全面支持DirectX 8.0 API。3DMark2001共有3大类16项关于D3D性能的测试，它的测试对象不仅仅是显卡，而是包含CPU、主板等因素在内的全部显示子系统；其得分是由各个单独游戏场景的测试结果相累加再乘以12得出，不过这种相对简单的算法比较容易被某些厂商利用来针对某项场景进行优化，以达到很高的总分。在此项测试里，Intel平台整体落后于相应的AMD平台。







5.Quake Ⅲ Arena 1.30h

Quake Ⅲ Arena的测试结果反映了显卡在基于OpenGL引擎的游戏性能。本次测试采用Fastest模式（像素分辨率为512×384的16位色，双线材质过滤）和High Quality模式（像素分辨率为1024×768的32位色，三线性材质过滤）下的帧速测试结果。可以很明显地看到，在High Quality模式下，显卡成了各平台的瓶颈，得分差距很小；Fastest模式下则更能反映处理器、主板和内存三者的性能，平台一依靠它的带宽领先于平台四，而平台三则全面落后。

6.FlasKMPEG 0.6 Preview

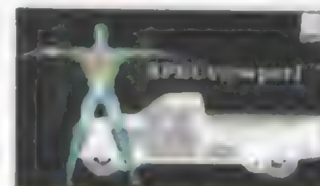


FlasKMPEG 0.6是由第三方爱好者开发的一款MPEG4编码软件，用户可利用处理器的FPU浮点运算单元将DVD电影文件编码成MPEG4的格式。测试中调用Divx Pro5.01 Codec作为视频编码引擎，不处理声音。测试使用的是电影《明日帝国》的宣传片（3375帧、Vob格式的DVD电影），采用原分辨率（720×576）进行压缩，打开iDCT（反转离散余弦变换）模式，输出25帧每秒。视频编码本来是P4的强项，不过很明显，它的浮点性能落后于Athlon XP；由于此项测试还受到系统带宽的影响，低端的Tualatin落后的幅度更大。

7.Lame 3.92 

Lame 3.92是一个非常著名的MP3制作引擎，有着非常好的编码算法，可使得MP3文件得到最好的音质，但其缺点是只能使用命令行方式执行。RazorLame 1.1.5就是Lame最好的外壳程序之一，我们用它调用Lame 3.92对The Eagles乐队的Hotel California的.wav文件（70.5MB）进行编码，压缩品质设定为“VBR Studio”，即最高品质，输出的.MP3文件大小为10.4MB。这项测试的得分是秒，越短越好。由于程序可直接将文件完全调入内存，因此Lame 3.92的测试反映的完全是CPU的浮点运算能力，同一CPU在不同平台的得分完全相同。P4的浮点性能低于Athlon XP，看来是铁板钉钉的事了（大致是14%的差距）；Tualatin优于Duron近14%，这个结果有可能是SSE指令集优化带来的。

8.SPEC Viewperf 6.1.2



Viewperf定位于为运行OpenGL应用编程接口（API）的系统进行图形性能评估。它的测试项目共有6项，测试显卡在OpenGL接口下的多边形、建模、三角形生成、Z-Buffer、顶点生成、纹理和线框模型等表现，测试结果以帧数率（fps）表现。这项测试结果对于那些使用电脑来完成图形制作（AutoCAD、3DMax等）的用户有参考价值。平台一看来是这类用户的较好选择，而一旦搭配DDR以后，P4在这项测试里的得分就会迅速下降，总体来看，AMD平台的表现要优于Intel平台。

平台价格的讨论



在所有影响用户选择平台的因素里，具有绝对影响效果的只有价格。如果说其他因素带来的制约都可以将就，那么当价格成为主要因素时，用户就只能无可奈何地放弃。基于价格具有如此强烈的影响，它和性能一起成为了衡量一套系统的重要标准。而性能和价格的综合比值："性价比"几乎可以说是所有用户选择平台之前反复权衡的关键所在，性价比最高的平台大多数时候都会吸引最多的个人用户。

如果我们仅考虑价格因素的话，AMD平台无疑占有压倒性优势。AMD曾经有过一个很著名的关于价格方面的承诺：它的CPU在同档次、同频率的情况下要比Intel便宜30%。事实证明，AMD很好地兑现了这一诺言，因此它的CPU迅速在市场上得到了用户的支持。要命的是，AMD的CPU在不知不觉中修正了一些缺点，比如说发热量、封装技术、兼容性……从Athlon时代开始，人们忽然发现甚至在一向被Intel引以自豪的浮点运算性能上，AMD也超越了对手；Intel平台给人的普遍印象就是：价格较高昂，但稳定性和兼容性一流。在AMD没有成为它的心腹大患之前，Intel是非常高傲的，它不紧不慢地推出产品，人为地限制自己的产品的性能（比如锁倍频、限制外频），甚至在PⅢ里还要带一个"序列号"！Intel给人的感觉更像是商人，在遇到AMD的强力挑战以后，Intel马上放下架子，仓促应战，高举降价大旗，甚至不惜将原本定位在高端的P4强行打入主流。可惜的是，尽管主流用户已可以消费P4系统，但P4执行效能的低下还是留下了话柄。

DDR内存在2001年取得的巨大成功，奠定了它在内存市场的主流基础，Intel放弃和Rambus的合作也使得DDR人气狂升，成为未来的内存标准。不过由于需求量的增加，DDR的价格也随之上涨，甚至一度很不正常地达到几乎和RDRAM持平的水平。我们不妨具体一点来看出现在本文的几套经典平台：平台一毫无疑问是最昂贵的，不过它的价格也仅比平台二高510元，这里除内存外，主板价格也有影响。尽管比较贵，但如果价格不成为太大的问题，P4用户不妨考虑性能和稳定性相对更好的平台一。讨论到价格AMD平台总能让人惊喜，即使加入了主板和内存方面的影响，平台四依然比平台二便宜。低端的平台情况稍微复杂一些，对于厂商而言，低端产品主攻的就是微利市场，因此价格上的差距也没有主流产品这么明显。略去性能表现相对一般、价格也比较高的平台五，平台三和平台六绝对是预算紧张用户的最爱，然而平台六相对前者依然有370元的价格差异，这足以成为很多用户选择的决定性因素了（必须说明的是，这6套产品的价格是以2002年5月13日北京市场的价格为准，CPU取的是盒装产品价格，读者看到本文时这些平台的成本应该更低）。想象一下可以用这么低的价格就可以享受到上GHz平台带来的快感，实在不得不感谢AMD的卓越贡献。

进入2002年后，似乎除硬盘在持续走低外，PC配件市场普遍价位比较高，走势也相对稳定一些，对于想购买机器的用户来说时机一直不是很成熟。不过好消息终于来了，Intel在4月份进一步调整了P4的价格后，又在5月份加大了降价的力度。AMD当然不甘心落后，它将在5月底大面积、大幅度降低其处理器的价格，并且这次调价将是（此时是在本文截稿之后）AMD历史上幅度最大的一次调整。据称，高端的Athlon XP 2000+的售价将比先前的1700+还要便宜，也就是说价格会降到900元以下；低端市场的毒龙1.2G、1.3G的跌幅也在25%左右，新一轮的CPU价格大战已近在眼前。

因此可以肯定的是，在我们亲爱的读者阅读这些文字时，市场上的Intel和AMD的高、低端CPU都面临新一轮的洗牌，也就是通常说的"点仓"。以通常的经验来看，这时候的配件价格最便宜。如果你对本文推出的几套经典平台提供的性能表示满意，那么不要犹豫，赶紧出手吧！要是晚了，你就有可能再也不会在市场上看到它们当中的一些成员了……



平台周边厂商支持情况的讨论



在本文的写作过程中，一位同事提醒了我这么一件事情：VIA曾经为PⅢ设计过一款Apollo Pro 266的芯片，可支持DDR内存，然而最后性能表现不理想，成为一款失败的产品。其实我觉得是PⅢ价格本身的局限导致了Apollo Pro 266的失败，因为那时候Intel压根没有打算支持DDR，只有133MHz前端总线的PⅢ根本没有必要使用DDR（实在不明白Intel推出i820的出发点何在）。不过如果PⅢ拥有和Athlon一样的266MHz前端总线，相信Apollo Pro 266就不会这么狼狈了：内存带宽是处理器带宽的2倍，这样的情况并不常出现。

从Apollo Pro 266失败的经验中我们可以看到，CPU、芯片组、内存之间的配合是如此重要。Intel苦苦守着RDRAM撑过了最艰难的一段时光，却在快要出现曙光的时候投入了DDR的怀抱，这实在不得不让人叹息。其实最需要DDR的不是P4而是PⅢ，如果Intel早点支持DDR的话，相信“i815D”+Coppermine PⅢ+DDR 266的组合（当然这个PⅢ必须是266MHz前端总线的）会让AMD很难受，遗憾的是……还是不揭Intel的痛处罢！

VIA和AMD都曾经尝试过同时研发CPU和主板芯片组，全面挑战Intel。可惜事实证明，它们都没有足够的能力同时完成这两件工作，VIA逐渐专注于芯片组，而AMD也致力于和Intel竞争CPU市场。很容易想象的是VIA和AMD会结成一个实际意义上的联盟，因为Intel太强大了，而且也没有给VIA授权生产基于P4芯片组的意思，毕竟这会影响它很大一部分的收入，于是VIA成了AMD平台芯片组最强有力的支持者。不过很多时候“1+1”是小于2的，尤其是在CPU和芯片组研发合作之间存在很多失败的可能性，因为任何一个厂商都不会傻到将自己全部核心技术交给对方，前面提到的Apollo Pro 266就是一个很好的例子。在这方面，Intel具有得天独厚的优势，对于Intel的CPU我始终推荐使用它自己的芯片组搭配。



考虑到将主流CPU的芯片组支持情况列成表格太占地方（因为每种CPU一般都有不止一种芯片组支持，例如P4芯片组仅Intel自己就先后推出了i850、i845、i845D、i850E、i845E和i845G/i845GL，而P4本身就包括几种不同核心，从Socket 423的Willamette到Socket 478的Willamette-N再到Northwood，从100MHz外频到133MHz，支持的芯片组不尽相同，但又有交叉的情况），这里就不一一列举了。其实对于用户来说，当前无论选择两大平台中的任何一个，都可以获得足够的来自芯片组方面的支持，现在甚至连ATI和nVIDIA都加入到这个阵营里了。总的来看，Intel平台来自芯片组方面的支持要更为有力。



很多用户选择Intel平台的一个重要原因是受到了OEM市场的影响。确实，至少在国内品牌PC机市场中很难看到AMD平台的踪影，但这决不能成为衡量平台优劣的标准。其实只要理解了“用户利益永远是和厂商利益矛盾的”这个道理，这个问题就很显而易见了。我曾私下里和一些代理商询问过这个问题，得到的回答是AMD平台的利润太过微薄，且价格不稳定，如果不能及时出货就有可能损害到他们的利益，AMD被DIYer称道的优点成了他们眼中的缺陷。当被问到Intel现在降价也很频繁，有没有想过转移到AMD平台的时候，他们大多含糊其辞，这里面存在什么样的协议就不得而知了，但Intel确实很注意保护代理商和品牌机厂商的利益。

OEM市场另外一个和零售（DIY）市场的重大区别是，这个市场更加看重稳定性和兼容性。尽管现在AMD的处理器在这些方面已经取得了长足的进步，但不可否认，在相当长一段时间里，AMD平台的兼容性和稳定性还是会成为困扰用户的重要问题。

公平地说，在这方面AMD做得确实不如Intel好，从日常的测试和使用来看，AMD平台相对比较容易出现问题。不过严格地说，现在真正影响AMD平台稳定性和兼容性的原因更多来自主板芯片组方面，我们在测试中不止一次地发现了这个问题。尽管Athlon XP已取得了和微软操作系统的支持，VIA方面的“补丁”也相当成熟，但要真正扭转用户和厂商对它的印象还需要一段相当长的时间。

平台的稳定性与软、硬件兼容性问题的讨论

对于任何一个用户来说，任何时候由于系统不稳定而打断当前操作甚至丢失数据的情况都是很不愉快的经历。事实上，系统稳定性与软、硬件兼容性是不少用户，尤其是对硬件不甚了解的用户选择平台的首要考虑条件，而系统的稳定性很大程度上取决于软、硬件兼容性的好坏。

在人们的印象中，Intel在这方面占有优势。事实上，Intel平台由于得到了众多软硬件厂商的支持，一直保持着最高的兼容性。Intel对稳定性的重视程度也极其看重，这从它生产的主板就可以看出来：即使CPU拥有无以伦比的超频潜力，Intel也不鼓励用户超频。Intel人为限制CPU性能一直让用户不满，尽管这首先考虑的是商业利益，但从另一方面看，等到一款产品技术完全成熟以后再推向市场无疑可以得到更好的稳定性表现。Intel在稳定性方面的良好表现主要得益于它强大的研发能力，它总可以领先AMD一步发布更新架构的产品，使用更先进的制造工艺，Intel CPU在封装技术、散热设计方面的成就也比AMD高。此外，Intel对产品的质量控制十分严格，这也使得它的CPU在默认情况下工作还有余力，而超频性能最好的CPU也往往来自Intel。在芯片组方面，Intel自己可以在适当的时机发布相应CPU的芯片组，由于是自家产品，主板和CPU之间硬件兼容性方面出现问题的可能性很小。

AMD在这方面的情况则不太理想。晶合实验室在2002年初曾经做过一个平台与软件、操作系统之间的兼容性和稳定性测试（具体内容可参考《大众软件》2002年第2期和《电脑新时代》2002年第2期相关文章），当时就包含了两个平台之间的测试。从操作系统方面来说，Windows XP之前的操作系统对非Intel芯片组的支持明显不足，这导致了一些用户经常会遇到莫名其妙的问题。在Windows XP下，非Intel芯片组得到了很好的支持，主要的冲突来自软件和操作系统之间。对于AMD平台，软件和硬件之间的冲突主要表现在一些较旧的软件和游戏上，对于现在它们比较新的版本，这个问题得到了修正。驱动方面，AMD平台芯片组厂商的补丁程序也日趋完善，因此现在即使是在Windows 98下使用AMD平台，也极少出现兼容性问题。对于AMD来说，最重要的是尽快提高自己的制造工艺，其CPU发热量大的问题一直没有得到很好解决。

尽管AMD平台在这方面略有欠缺，但必须看到他已经在快步赶上，情况也得到了很好的改善。因此并没有必要过多地担心AMD平台的稳定性与软、硬件兼容性。进一步讲，对于一台PC来说，CPU和芯片组并不能完全决定其稳定性与软、硬件兼容性，出现问题的可能性有很多种，因此并不能对使用Intel平台的PC就盲目乐观。在软、硬件兼容性问题里，还有一个软件优化问题，比如PhotoShop一些比较老的版本没有对AMD的CPU指令集进行优化，在AMD平台上运行就相对慢得多。好在AMD平台越来越得到软件开发者的重视，仅仅针对Intel CPU优化的软件已经越来越少了，到了Athlon XP，AMD甚至在开发时期就和微软进行合作了。

现在的用户比较幸运，他们在挑选平台时已经不用太多地为稳定性与软、硬件兼容性担忧了。实际上不止AMD，Intel在发展过程中也出现过不少有缺陷的作品。这里我简单地举个例子：Intel推出Pentium处理器以后，曾经出现过FPU单元运算错误的产品，由于主要影响了FDIV（浮点除法运算）指令，因此称为FDIV缺陷。这个问题最早在1994年10月份由一些数学家在Internet上面发布，引起了轩然大波，最后Intel被迫回收了所有带FDIV缺陷的CPU，并为用户免费提供修正过的产品。如果你拥有这样的CPU，那么你只要进行一些简单的除法运算就可以验证这个问题，下面是一个例子：

962306957033÷11010046=87402.6282027341（正确答案）

962306957033÷11010046=87399.5805831329（带FDIV缺陷的Pentium）

看到这里，想象一下，你的PC有可能在正常工作的情况下输出一个并不正确的结果给你，是不是有点毛骨悚然?

另外，Intel芯片组主板的兼容性也不是绝对的，过去就曾出现过创新SB Live!声卡在i815E主板上出现爆音的问题，这次测试中我们又发现了一些型号的i845D主板会与GeForce4 MX440显卡出现冲突，导致无法开机的问题（后面我们还会详细谈到这个问题）。



平台后续升级能力的讨论

最近经常有一些老赛扬的用户询问自己的主板是否可使用Tualatin赛扬来完成升级，确实选择一套平台之前后续升级能力也是必须考虑的问题之一。在开始讨论这个问题之前，我们先来看一张主流Intel与AMD处理器规格对比表（见下表）：

Intel在这两年的脚步有点乱，当然这不是他造成的，而是AMD给他带来的压力在迫使他一次次改变自己的市场规划。对于一款主板来说，CPU的针脚设计、信号定义和核心电压等参数至关重要，其中针脚设计的影响是决定性的，Intel最近两年在这方面的混乱给用户升级带来了不少麻烦。不过这也很好理解，因为Intel同时生产CPU和芯片组，只要简单地改变针脚设计和主板的插槽就可以推出一款“新”产品，带动又一轮销售。在赛扬横行市场的时代，无数人论证了Slot1接口比Socket 370更好的观点，遗憾的是Intel最后选择了后者。幸运的是，对于很多拥有Slot1接口主板的用户，他们可以通过转接卡来升级系统，然而这也给用户带来了一些预算上的困难，而且使用转接卡会给稳定性和超频性能带来一点影响。如果情况反过来就没有那么幸运了，我曾经因为没有Socket 370转Slot1的转接卡而将一块PⅢ 866EB和Aopen BX Millenium闲置。

当Intel好不容易将接口统一到Socket 370以后，又被迫将P4打入主流，这时候PⅢ用户要升级系统就意味着他需要同时更换CPU、主板、电源、散热器甚至是内存，如此高昂的升级成本显然不可接受。然而我前面也提到过，即使是P4也在不断地升级变化，我自己也因为购买了一套基于Socket 423的P4系统而被剥夺了升级的权力（好在它的性能尚可接受）。幸运的是，Intel也终于下决心改变这一状况，在本文截稿之前，我们已拿到基于Willamette-N核心的P4赛扬处理器。在可以预见的未来，Intel平台将统一在Socket 478接口的P4基础之上，高端将由133MHz外频的Northwood P4占领，低端则交给P4赛扬打理。P4赛扬在Willamette-N核心P4退出市场的时候将会升级到Northwood核心（将Northwood P4的二级缓存由512kB缩减到256kB），这样Intel将在今年第三季度完成向P4平台的迁移，制造工艺也统一到0.13微米铜工艺。

AMD平台的用户在这方面的烦恼则相对比较少一些，它的高、低端CPU自雷鸟核心的Athlon推出后，就一直使用Socket A接口，给用户带来了最大的升级便利。最近有消息称AMD将停产Duron和Athlon，AMD如何应付来自Intel方面咄咄逼人的压力？我们将拭目以待。

主流Intel与AMD处理器规格对比表

厂商	产品	核心代号	推出时间	起始频率	当前最高频率	外频	晶体管数目	制造工艺	封装/接口	核心电压	CPU管线深度	L1/L2 Cache	附加指令集
Intel	Celeron	Coppermine128	2000年3月	533MHz	766MHz	66/100MHz	1900万	0.18微米	Socket 370	1.75V	10	32/128kB	SSE
	Celeron	Tualatin	2001年10月	900MHz	1.3GHz	100MHz	不详	0.13微米	Socket 370	1.475V	10	32/256kB	SSE
	Celeron	Willamette128	2002年5月	1.7GHz	1.9GHz	400MHz	不详	0.18微米	Socket 478	1.75V	20	20/128kB	SSE2
	Pentium Ⅲ	Coppermine	1999年	500MHz	1.13GHz	100/133 MHz	2800万	0.18微米	Socket 370	1.6V	10	32/256kB	SSE
	Pentium Ⅲ	Tualatin	2001年8月	900MHz	1.4GHz	133MHz	不详	0.13微米	Socket 370	1.425V	10	32/256kB	SSE
	Pentium 4	Willamette	2000年11月	1.3GHz	2.0GHz	400MHz	4200万	0.18微米	Socket 423/478	1.7/1.75V	20	20/256kB	SSE2
	Pentium 4	Northwood	2002年1月	1.6GHz	2.53GHz	400/533 MHz	5500万	0.13微米	Socket 478	1.5V	20	20/512kB	SSE2
AMD	Duron	Spitfire	2000年6月	600MHz	950MHz	200MHz	2500万	0.18微米	Socket A	1.6V	15	128/64kB	3DNow!
	Duron	Morgan	2001年8月	1GHz	1.3GHz	200MHz	2518万	0.18微米	Socket A	1.75V	15	128/64kB	3DNow!P-rofessional
	Athlon	ThunderBird	2000年6月	650MHz	1.4GHz	200MHz	2200万	0.18微米	Socket A	1.75V	15	128/256kB	3DNow!
	Athlon XP	Palomino	2001年10月	1333MHz（1500+）	1800MHz（2200+）	266MHz	3750万	0.18微米	Socket A	1.75V	15	128/256kB	3DNow!P-rofessional

总 结



和往常一样，在这里给出的将是推荐和结论，千万不要忘记这仅仅是一篇指引大家选择平台的文章。由于篇幅和文章定位的关系，还有太多的东西我没有深入下去，相信将来会有机会和大家共同探讨。

关于主流平台，我想通过前面5个方面的讨论，大家都会一致选择平台四，忘记配置了吗？没关系，再一起来看看吧，在这里我还要做简单地点评：

主流平台推荐：平台四
Athlon XP 1700+
升技AT7（KT333+VT8233A）
KingMax PC 2700 128MB×2
丽台WinFast A170 DDR（GeForce4 MX440 64MB ）
参考价格：900+1450+510+990=3850元

对于DIYer来说，没有什么比价格便宜性能又出色更好的平台了，事实证明Athlon XP得到广大用户的喜爱决非幸致。在性能上，尽管实际频率仅有1.47GHz，而且搭配的是带宽相对RDRAM要低的DDR 333，平台四却在几乎所有基于实际应用的测试里击败平台一，而且领先的优势很明显。这说明了只要你拥有一款相当品质的显卡，就可凭借Athlon XP+KT333+DDR 333的组合下，在实际应用中得到比昂贵的P4+i850+RDRAM组合更加优秀的性能体验。

其实如果仅仅考虑平台的话，换上另外一块KT333主板（升技另一款KX7-333主板同样基于KT333芯片组，售价为950元）可以使平台四获得更高的性价比。不过推荐售价1450元的AT7也是事出有因：AT7被升技称为“数码巨无霸”，这款主板具有强大的功能，能满足用户几乎所有升级和接口要求。它持AMD全系列Socket A处理器；提供了6个ATA/133 IDE接口，最大支持12个IDE设备；板载4通道RAID控制芯片，支持RAID 0/1/0+1模式；内建6声道AC-3数字整合音效，提供SPDIF光纤输出；板载Realtek 8100B 10/100Mb网卡；板载4个USB 1.1接口和2个USB 2.0接口，外接2个USB 1.1接口，Media XP面板带2个USB 2.0接口；板载2个，Media XP自带1个IEEE1394A接口。相信这样一款主板足以满足用户所有关于功能方面的要求，唯一需要注意的是由于设计比较超前，AT7省略了并口、串口和PS/2口，在选择鼠标键盘的时候需购买USB接口的产品。

低端平台推荐：平台三
Celeron 1GHz（Tualatin核心）
升技ST6（i815EP+82801BA）
KingMax PC 150 128MB×2
捷波GeForce2 MX 32MB SDRAM（128Bit）
参考价格：550+720+480+440=2160元

如果你的预算紧张，打算将PC成本控制在5000元以内，那么我向你推荐平台三。虽然在性能方面和平台六相比各有千秋，但是推荐平台六并不仅仅着眼于默认状态下的表现。看到内存推荐的是PC 150了吗？虽然会带来一些成本的增加，但是千万不要浪费由0.13微米工艺制程生产的Tualatin赛扬非凡的超频能力。如果运气不是太差，平台三完全可以稳定工作在133MHz甚至更高外频下，超频以后性能的提升非常显著。不过我还是推荐适度超频，“标准”的133MHz外频对周边设备来说更加友好一些，毕竟过度追求性能会导致稳定性无法保证，得不偿失。

其实即使是在默认情况下，平台三的性能也已相当不错了，它在High Quality 1024×768模式下测试Quake Ⅲ Arena 1.30h都已经可以得到68.4fps的成绩，



这说明在这样的设置下用平台三跑Quake Ⅲ已经是很流畅了。在整体性能上，平台三也都优于平台六，磁盘性能更是Intel的拿手好戏。平台三并不太适合视频处理方面的工作，但这也不像是低端用户的主要用途。虽然ST6不能够像AT7那样提供强大的功能，但是低端用户更注重实惠，相信ST6足以满足他们的需求。想象一下，在如此低廉的成本之下就可以享受到如此强大的性能，实在让人心动。另外，平台六一流的稳定性和兼容性也不得不提，不过必须注意的是，这个平台几乎没有升级的余地了。当然，如果你预算实在紧张，对性能要求也不高，那么平台六还是很值得考虑的。

测试的过程中，我也遇到了一些麻烦，这些麻烦包括：

测试平台二的时候，由于GeForce4 MX440和BD7-RAID主板发生了冲突，有时无法正常开机自检，耽误了测试进程。经多方查证才找到了解决方案，这需要更换主板供电部分一块贴片电阻，对于普通用户来说这个难度太大了，而且万一操作失败，还会失去主板原先的保修服务。而且，我们发现这样的板卡冲突也会发生在其他一些基于i845D主板和GeForce4 MX440显卡的系统上，但并不是普遍情况，因此P4用户在搭建类似平台二的系统时一定要注意板卡冲突问题。不过如果追究责任的话，20%来自主板设计方面，80%的责任应该在显卡厂商，因为主板芯片组和主板推出在先，而显卡厂商没有进行足够严格的兼容性测试就匆忙推出了产品。

测试平台六的时候，我们的Morgan核心Duron在第一块KT7A-RAID（1.1版）上面无法工作，换成Duron刷新到最新的BIOS（7n）以后再试，还是失败了。升技的工程师告诉我，KT7A-RAID（1.1版）+Morgan核心Duron可能会和KingMax内存有冲突，我满怀欣喜地更换了两条PQI PC 166内存之后却还是点不亮，而更为奇怪的是，在另外一块同样是1.1版本的KT7A-RAID主板上，Morgan核心Duron却运行得好好的。这种情况的发生应该是KT7A-RAID主板（1.1版）先于Morgan核心Duron推出的缘故。

由于测试系统是英文版Windows 2000，在更换平台的时候我注意到如果操作系统在Intel和AMD平台之间切换必然崩溃，而Intel平台之间互相更换则操作系统还可正常使用。AMD平台之间情况比较复杂，由于平台五的主板KG7是AMD761+VT82C686B的南-北桥架构，因此我同时安装了VIA 4 in 1驱动和AMD761芯片组驱动，测试表明，平台五的操作系统无法切换到平台四和平台六上，反之亦然。平台四和平台六之间操作系统可以互换，不过会出现重新安装设备



过程中找不到USB键盘、鼠标的情况，换上PS/2产品以后才可以对系统进行操作。

基于上面分析的结论，我向最高端的用户推荐P4（533MHz FSB）+i850E+PC 1066+GeForce4 Ti 4600的组合，这才是目前代表最高性能的PC平台；而P4+DDR的组合由于性价比太低不予推荐，除非芯片组支持双通道DDR传输；主流性价比用户推荐Athlon+KT333+DDR 333的组合，显卡可灵活配置，从实际性能看，它全面超越了主流P4平台，完全可以很好地胜任各个不同用户群体对于性能的要求；低端平台推荐Tualatin Celeron+815EP-B+PC 133组合，或者性能更好一点的P4 Celeron+P4X266A+DDR 266组合。

P4用户看到这里想必心理有些不是滋味，当然这里面也包括我在内:(。不过具体问题具体分析，对于一台PC来说，用户其实在选择之前最应该明确的是：你需要它来完成什么工作？对你来说什么最重要？一个理智的分析习惯非常必要。其实尽管表现不佳，P4系统的性能也可以让绝大多数人满意了，而价格方面决定于各人的承受能力。综合前面的分析，价格和性能不能完全作为影响用户选择平台的原因，这里面还包括周边厂商支持情况、系统稳定性、软硬件兼容性以及后续升级能力甚至个人喜好的因素在内，而这些恰恰是Intel平台的强项。基于这些考虑，还是有不少人明知道P4系统性价比不高依然选择P4作为平台，甚至有的人因为看重良好的售后服务（尽管这有可能仅仅是宣传上的）而投入性价比更低的品牌机怀抱。

虽然目前很多品牌电脑打出了很富诱惑力的条件和低廉得有些不可思议的价格，但是作为一名长期从事评测工作的测试人员，我还是不推荐用户购买品牌电脑。除了替用户节约成本的考虑之外，品牌机中参差不齐的配件质量让人担忧，只有DIY，你才有可能买到性价比最高的电脑，才有可能完全按照自己的意愿搭配你的PC。一个经典的DIY过程包括：确定性能方面的需求→确定价格方面的限制→确定其他方面要求（稳定性等）→确定配件品牌→寻找最佳时机购买配件→自己组装PC软、硬件→维护系统并完成升级。当经历了这么一个过程以后，你就向电脑高手的境界迈出了最重要的一步。

用户需求调查

为配合本次专题，我们在大众软件网（www.popsoft.com.cn）上的“晶合后院”同期推出了关于“CPU平台选择”的读者调查活动，以期为广大读者和厂商提供一些参考资料。调查从2002年5月7日起至5月15日结束，共有3884位后院居民参加了投票，调查结果如下：

1.对于Intel处理器，你的了解程度：
A.非常了解（22.79%）；B.比较了解（48.04%）；
C.了解一点（27.37%）；D.不了解（1.80%）

2.你知道以下哪些Intel处理器？
A.奔腾Ⅱ（5.10%）；B.奔腾Ⅲ（17.30%）；
C.奔腾4（47.99%）；D.赛扬（18.38%）；
E.至强（Xeon）（4.63%）；
F.安腾（Itanium）（6.59%）

3.对于AMD处理器，你的了解程度：
A.非常了解（18.41%）；B.比较了解（33.78%）；
C.了解一点（36.20%）；D.不了解（11.61%）

4.你知道以下哪些AMD处理器？
A.K6-2（11.17%）； B.K6-Ⅲ（4.30%）；
C.钻龙（Duron）（13.39%）；
D.速龙（Athlon）（26.39%）；
E.Athlon XP（38.90%）；
F.Athlon MP（3.14%）；
G.移动式Athlon 4（2.70%）

5.你近期有升级或购机的打算吗？
A.有（64.33%）；B.没有（35.67%）

6.如果购机，你选择：
A.DIY组装（83.77%）；B.品牌机（8.63%）；
C.二手机（0.75%）；D.笔记本电脑（6.06%）；
E.其他（0.80%）

7.如果你选择DIY组装，购机时你倾向于选择什么CPU？
A.奔腾Ⅲ（8.68%）； B.奔腾4（47.87%）；
C.赛扬（14.69%）； D.Athlon XP（22.29%）；
E.速龙（Athlon）（3.84%）；
F.钻龙（Duron）（2.01%）；
G.其他（0.62%）

8.你选择CPU时主要考虑的因素是：
A.品牌（5.36%）；B.性能（59.73%）；
C.价格（10.46%）；D.稳定性（17.19%）；
E.发热量（0.88%）；F.平台可升级性（5.28%）；
G.其他（1.11%）

9.如果选择Intel奔腾4装机，你选择什么类型的芯片组与内存？
A.i850+RDRAM（20.18%）；
B.i845+SDRAM（5.77%）；
C.i845D+DDR（39.14%）；
D.P4X266A+DDR（21.36%）；
E.SiS645+DDR（4.12%）；
F.其他（2.53%）；
G.不清楚（6.91%）

10.如果选择AMD Duron/Athlon/Athlon XP装机，你选择什么类型的芯片组与内存？
A.KT266A/KT333+DDR（46.56%）；
B.SiS735+DDR（6.57%）；
C.AMD760+DDR（17.03%）；
D.nForce+DDR（7.63%）；
E.KT133（A）+SDRAM（3.94%）；
F.SiS730S+SDRAM（1.91%）；
G.其他（2.73%）；
H.不清楚（13.63%）

11.如果你选择DIY组装，你是否会选择整合型主板产品：
A.是（37.77%）； B.否（62.23%）

12.你能接受的CPU＋主板＋内存组合的价格是：
A.3500元以上（13.71%）；
B.3000～3500元（27.96%）；
C.2000～3000元（38.03%）；
D.1500～2000元（17.16%）；
E.1500元以下（3.14%）

从调查结果来看，被调查者对Intel的CPU和配套芯片组更为熟悉一些，超过13%的人不清楚AMD的CPU应该搭配什么芯片组。近60%的人在选择CPU时都把“性能”作为主要考虑因素，“倾向于选择P4”的人几乎占了投票总人数的一半，比“倾向于选择Athlon XP”的人数足足高了一倍多。另外，表示会考虑整合型主板产品的人占了投票总人数的近4成，这说明性价比较高的整合主板产品已被众多用户所接受。

晶合实验室本月酷机推荐

这是一款给家庭用户推荐的较为高档的机型。P4 1.6A GHz基于Northwood核心，带有512kB的二级缓存，性能比老核心的P4更胜一筹；即使不考虑其上佳的超频性能，1.6GHz的它也完全能满足绝大多数家庭用户的性能要求。好马配好鞍，我们为其配备了华硕P4B266-M主板，这是一款基于i845D芯片组的Micro ATX主板；它板载CMI8738-6CH-MX声卡，支持六声道输出，并且内建Realtek 10/100MB自适应网卡，所以主板虽然只提供3条PCI槽，但对于一般家庭用户来说扩展性能已完全够用了。显卡采用了迪兰恒进镭姬杀手7500V，它采用ATI RADEON 7500芯片，板载64MB DDR显存，采用滚珠散热风扇，而且还带有TV-Out功能，很适合家庭多媒体应用。

内存和硬盘仍然推荐三星256MB DDR和希捷酷鱼Ⅳ 60GB，最近内存价格一路下跌，硬盘价格也逐步下调，我们可以用更实惠的价格买到这两款性价比很高的产品。现在DVD-ROM现在基本已是家用电脑的标准配置了，美达非凡16 DVD最近又一次下调价格，399元买这样一款DVD还是很值的。

三星755DFX显示器是三星755DF的升级产品，采用新丹娜纯平管，在色彩和清晰度方面较前一代产品均有不同程度的提高，由于采用短颈设计，较节省空间；带宽为185MHz，最大分辨率为1600×1200@68Hz，并通过了TCO99认证。全向“秋池飞叶”内置Modem采用Conexant（也就是以前大名鼎鼎的Rockwell）公司的CX11252芯片，支持V.92协议，全向的Modem一向具有很好的线路适应能力，相信这款“秋池飞叶”也不会让你失望。

月光宝盒T08机箱采用新型水晶外观，分格式面板，看上去美观大方，极具现代气息。这款机箱具有独创的同心锁、如意扣设计，提供了前置USB接口及音频输出接口。

中高档家用配置

配件	品牌规格	参考价格（元）
CPU	P4 1.6A GHz（478针脚）	1100
散热器	九州风神AE-P415	45
主板	华硕P4B266-M	1000
硬盘	希捷酷鱼Ⅳ 60GB 7200r/m	750
内存	三星256MB DDR	285
显卡	迪兰恒进镭姬杀手7500V	770
声卡	主板集成AC'97	/
光驱	美达非凡16 DVD	399
显示器	三星755DFX	1659
音箱	漫步者R4.1TC	320
机箱	月光宝盒T08	350
软驱	美上美1.44M	95
键盘	明基52V	60
鼠标	罗技网际劲貂	60
Modem	全向“秋池飞叶”内置	120
合计	7013元	

这是一款适合专业玩家的配置。Athlon XP最近频频降价，1800+已经跌入了1000以内，性价比非常高，但发热量也不可小视；九州风神AE-058是一款能够支持到Athlon XP 1900+的风扇，能够保证CPU稳定工作。微星KT3 Ultra主板采用VIA KT333芯片组，支持DDR333内存，采用5PCI/1AGP/1CNR设计，还集成了Realtek ALC650 AC'97 Codec芯片，能提供六声道输出；当然你如果对软声卡的效果不满意，也可单独配上一块功能强大的SB Live!5.1声卡，昔日高不可攀的声卡如今400大洋就能拿下，再配上漫步者的R501T 5.1音箱，无论是玩游戏还是看DVD都能得到很好的享受。

这款售价899元的钛龙Ti200采用GeForce3 Ti200芯片，6层PCB的公板设计，带有DVI和TV-Out输出，提供了更大的扩展空间；显卡板载4ns 64MB DDR显存，性能强劲，且超频空间很大，性价比很高。飞利浦107P显示器是我们上次显示器横向测试的编辑选择奖得主，外形美观大方，文本清晰，色彩鲜艳，并带有独特的“LightFrame2”显亮技术，很适合游戏玩家。现在它的价格又有进一步下调，值得大家考虑。

软驱已进入“垂暮之年”，玩家不妨考虑一下蓝科的16MB启动型闪盘，价格比软驱贵不了多少，却能提供更大的容量、更好的性能和更高的可靠性，何乐而不为呢?

专业玩家配置

配件	品牌规格	参考价格（元）
CPU	Athlon XP 1800+	950
散热器	九州风神AE-058	60
主板	微星KT3 Ultra	760
硬盘	希捷酷鱼Ⅳ 60GB 7200转	750
内存	Kingmax 256MB DDR333	510
显卡	祥宇钛极王64MB DDR	899
声卡（可选）	SB Live!5.1	400
光驱	美达非凡16 DVD	399
显示器	飞利浦107P	2399
音箱	漫步者R501T	570
机箱	月光宝盒T02	320
移动存储器	蓝科闪盘启动型16MB	130
键盘鼠标	明基绝代双娇套装	199
Modem	全向“极云飞梦”内置	130
合计	8076（8476）元	

醒目！善用重要HTML标记增强网页各种功能

■江苏 飞雪

在因特网不断发展的今天，人们使用各种各样所见即所得的网页制作工具就能很轻松地完成主页制作工作。但了解HTML源代码和语法，无疑对我们的主页制作有更大帮助，也可使用户更精确地控制页面效果。介绍HTML语法的文章已经很多，笔者认为在所有HTML的语法标记中，许多重要的HTML标记再怎么强调也不过分，利用这些重要的HTML标记，既可优化网页源代码，提高代码质量，又可自由对网页的细节进行修饰，使整个网页布局更和谐统一。下面就是一些增强网页功能的重要HTML标记的使用介绍，希望能对大家有所裨益！

一、<html>标记、<head>标记、<title>标记、<body>标记

这些标记是构成一个HTML文件最基本的标记，它们组成了HTML文件的基本结构，下面就是一个最简单的HTML文件格式：

```
<html>
<head> <title> 网页的标题 </title> </head>
<body> 网页的正文部分</body>
</html>
```

从这段代码中，我们看到整个HTML文件处于<html>与</html>之间。其中<html>标记告诉我们，浏览器当前正在处理一个HTML文件；<head>与</head>标记用来标识一个文件开头；<title>表示一个文件的主题，这个内容通常会出现在浏览器的最顶部；而<body>与</body>标签之间标识文件的正文。

二、<meta>标记

<meta>标记看似是HTML语言HEAD区的一个辅助性标签，其实它的作用很大。META标签共有两个属性，它们分别是Http-equiv属性和Name属性，不同的属性又有不同的参数值，这些不同的参数值就实现了不同的网页功能。

1.Name属性

Name属性主要用于描述网页，与之对应的属性值为Content，Content中的内容主要是便于搜索引擎机器人查找信息和分类信息用的。

Meat标签的Name属性语法格式是：

```
<meta name="参数" content="具体的参数值"> 。
```

其中Name属性主要有以下几种参数：

A.Keywords（关键字）

说明： Keywords用来告诉搜索引擎你网页的关键字是什么。

举例：

```
<meta name="keywords" content="science,education,culture,politics,ecnomics relationships,entertaiment,human">
```

B.Description（网站内容描述）

说明： Description用来告诉搜索引擎你的网站主要内容。

举例：

```
<meta name="description" content="This page is about the meaning of science, education,culture.">
```

C.Robots（机器人向导）

说明： Robots用来告诉搜索机器人需要索引的页面有哪些。

Content的参数有All、None、Index、Noindex、Follow、Nofollow。默认是All。

举例：

```
<meta name="robots" content="none">
```

D.Author(作者)

说明： 标注网页的作者

举例：

```
<meta name="author" content="zys666,zys666@21cn.com">
```

2.Http-equiv属性

Http-equiv，顾名思义，相当于HTTP的文件头作用，它可以向浏览器传回一些有用的信息，以帮助正确显示网页内容，与之对应的属性值为Content，Content中的内容其实就是各个参数的变量值。

Meat标签的Http-equiv属性语法格式是：

<meta http-equiv="参数" content="参数变量值">；其中Http-equiv属性主要有以下几种参数：

A.Expires（期限）

说明： 可以用于设定网页的到期时间。一旦网页过期，必须到服务器上重新传输。

用法： <meta http-equiv="expires" content="Fri, 12 Jan 2001 18:18:18 GMT">

注意： 必须使用GMT的时间格式。

B.Pragma（Cache模式）

说明： 禁止浏览器从本地计算机的缓存中访问页面内容。

用法： <meta http-equiv="pragma" content="no-cache">

注意： 这样设定访问者将无法脱机浏览。

C.Refresh（刷新）

说明： 自动刷新并指向新页面。

用法： <meta http-equiv="refresh" content="2；url=http://www.chinayancheng.net">

注意： 其中的“2”是指停留2秒钟后自动刷新到URL网址，可以更改，但建议不要改得太大。

D.Set-cookie（Cookie设定）

说明： 如果网页过期，那么存盘的Cookie将被删除。

用法： <meta http-equiv="set-cookie" content="cookievalue=xxx;

expires=Friday, 12-Jan-2001 18:18:18 GMT；path=/">

注意： 必须使用GMT的时间格式。

E.Window-target（显示窗口的设定）

说明： 强制页面在当前窗口以独立页面显示。

用法： <meta http-equiv="window-target" content="_top">

注意： 用来防止别人在框架里调用自己的页面。

F.Content-type（显示字符集的设定）

说明： 设定页面使用的字符集。

用法： <meta http-equiv="content-type" content="text/html; charset=gb2312">

三、<script>标记

<script>标记用来表示在网页中添加一个Javascript或VBscript的脚本程序，它的具体使用格式为：

<script 属性=属性值>Javascript或VBscript脚本程序</script>

我们可在页面中插入任意多的<script>……</script>标记块。<script>标记有多种属性（如Event、For、Language、Src等），其中最常用的是Language属性，它用来指定脚本的语言类型，如Javascript或VBscript。

四、<marquee>标记

<marquee>标记只适用于IE浏览器，使用该标记可以达到一种“跑马灯”的效果，例如在浏览器的状态栏中滚动或卷动的文字，它的基本使用格式为：

<marquee 属性=属性值>这个标签是用来实现滚动字幕的</marquee>

这个标签的参数很多，例如“Behavior”用来决定文字的卷动方式；“Direction”用来设定文字卷动方向；“Bgcolor”用来设定文字卷动范围的背景颜色；还有Height、Loop、Hspace、Scrolldelay等，这些属性值分别可以设置文字滚动范围的高度、滚动次数以及滚动的水平、上下位置等信息。

五、<object>标记

<object>标记不仅可以用来在页面中插入ActiveX控件，还可以插入其他的OLE对象，如图像、文档、动画、小程序等，它的格式为：

<object 属性=属性值></object>

它的各种属性分别用来设定插入对象的类型、路径，在页面中显示的大小、位置等。

六、<embed>标记

<embed>标记用来在网页中插入各种多媒体元素，可插入的多媒体格式有MIDI、WAV、AIFF、AV等，而且一般的浏览器都支持该标签功能，但此时需要在浏览器中安装播放相应多媒体文件的插件。<embed>标记在各个插件中表现不同，它的一般格式为：

<embed src="*" autostart="*" loop="*" hidden="*">

其中“Src”用来设定多媒体文件的名称及路径；“Autostart”设置是否在音乐文件下载完之后就自动播放；“Loop”用来设置循环播放的次数；“Hidden”表示是否隐藏控制画面，“True”代表开、“False”代表关。

醒目！善用重要HTML标记增强网页各种功能

七、<img>标记

<img>标记主要用来往网页中插入图像标记，它需要设定的参数比较多，例如Src、Width、Height、Border、Align、Alt等，这些属性可单个使用，也可组合使用。该标签在网页中的使用格式如下：

```
<img src="*" width=* height=* border=* align="*" alt="*">
```

其中“Src”用来指定图像名称和位置，在这里只接受扩展名为*.gif、*.jpg及*.png格式的图像。如果图像文件与该HTML文件在同一文件夹中，那么只需写上图像文件名就可以，否则必须加上正确的图像路径；“Width”、“Height”设定图像宽度及高度，一般采用像素（Pixels）作单位；“Border”设置图像边框厚度，如果设置为0则表示没有边框；“A

lign”调整图像旁边文字的位置，我们可以控制文字出现在图像的偏上方、中间、底部、左右等；“Alt”用来描述该图像的文字，若使用文字浏览器，这些文字将会代替图像被显示，如果使用支持图像的浏览器，那么当鼠标移到图像上时该文字也会显示。

八、<applet>标记

<applet>标记是用来在页面中插入Java脚本程序的专用标记，它后面可以附带多种属性。该标记在网页中的具体使用格式如下：

```
<applet 属性=属性值> </applet>
```

在这对标签之间，放置了一些调用Java程序的代码。另外该标签的各种属性分别用来定义Java小程序的路径、文件名、Java Applet小程序在页面中的位置、大小、运行参数以及其他与脚本有关的属性。

九、<isindex> 标记

<isindex> 标记可以让某些Web服务器搜索网页内的关键字，假如我们的Web服务器提供这样的搜索功能，普通的浏览器也支持这样的功能，那么浏览器在载入网页时我们就会看到一个简单的搜索框。它在网页中的使用格式也很简单，直接在网页需要的地方插入<isindex>就可以了，而且它后面不带有任何参数。

十、<link>标记

<link>标记用来将当前HTML文件与其他网址链接，但在网页中不会有链接按钮出现，而且必须用于<head>之间才能有效，它在网页中的使用格式为：

```
<link href="url" rel="relationship">
    <link href="url" rev="relationship">
```

十一、<bgsound>标记

<bgsound>标记用来在网页中插入背景音乐，但该标签只适用于IE浏览器，它的具体使用格式如下：

```
<bgsound src="url" loop="*"autostart="*">
```

其中“Src”用来指定音乐文件的名称以及路径信息，可以是相对路径或绝对路径；“Loop”设定循环播放次数，如果数值设置为“2”表示重复两次，如果设置为“Infinite”则表示重复播放多次；“Autostart”设定是否在音乐文件下载完之后就自动播放；“True”代表开；“False”表示关。

十二、<param>标记

用<object>标记在页面中插入ActiveX控件或其它对象后，有时需要向该对象或控件传递参数，这就要使用<param>标记。该标记没有相应的结束标志</param>，并且该标记仅在<object>标记中有效，它的一般格式为：

```
<param name=* value=* valuetype=* type=*>
```

各属性的含义是：“Name”是参数的名字；“Value”指定参数的值；“Valuetype”指定怎样表示参数的值；“Type”指定媒体类型。

以上介绍的标签中，除了第一组的标签是每个HTML文件都必须要用到的外，其余各标签都是HTML的扩展功能标签，利用这些标签我们不仅可以对文本作进一步格式化，而且可以嵌入程序、动画和其它交互式操作元素，将普通静态网页转换成动感新颖的页面。我们还可以利用这些标签充分发挥自己的想像力和创造力，设计出更多独具匠心的网页。

教你玩转论坛

■湖北 洪宝光

现在的网络变化真是大！从简单的HTML网页，到现在的ASP、JPS、PHP等脚本程序的出现，使我们的网页更加丰富，使我们的网站更加互动。以聊天室、论坛、留言本等为代表，它们在各种互动网站中都有着举足轻重的地位。其中，提到论坛（也就是BBS），相信3岁小孩都知道这是什么东东。如果网站缺少了这个功能，那么这个网站就不是好的网站，也会让你的网站失色不少。论坛是我们交流的场所，是我们发表言论的地方，很多人一直在论坛里争取当版主，但你有没有想过拥有一个自己的论坛呢？下面，我们就为大家介绍如何才能够玩转一个真正属于自己的论坛。

建设前的基本知识

先来了解一下现在的论坛的类型：

现在的论坛一般的类型有：1.缺省类型（上下左右均分屏）。这样的好处是，在左栏或在上栏看到的标题，点击后，右边就可看到内容，而在下栏我们可以录入文章。但这样的类型斑竹不是很喜欢，一是给我们的感觉很乱，不美观；二是在输入文章时，必须还要对中间的分栏条进行拖动。

2.左右分屏但上下不分屏型。这种类型从外观上相对来说会比前一种要好，主要是将前面的方法进行进一步划分，一般来说，左边是主题而右边是内容，和我们看到的分栏网页差不多。

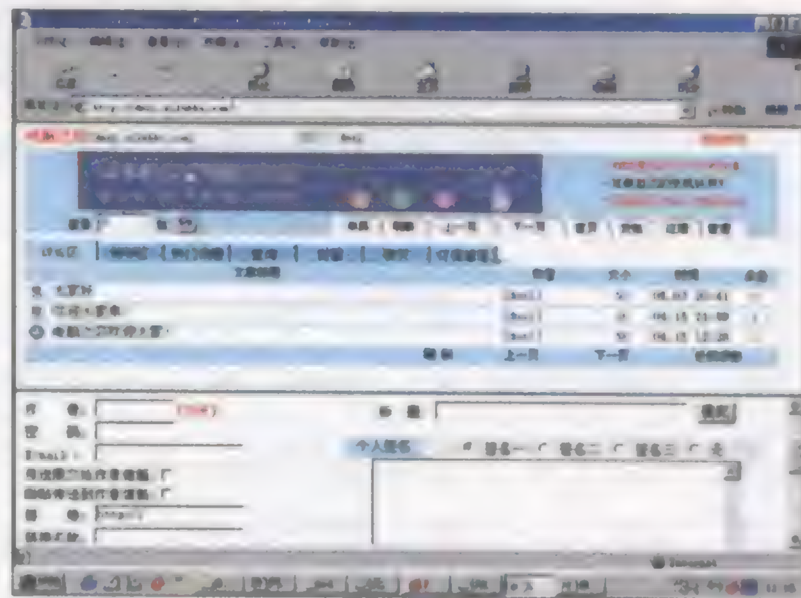


图1

3.上下分屏但左右不分屏。这是将第二种类型进一步详细化而已，如图1所示。这种在使用中会比较麻烦，要对中间分层的拖动条进行拖动才能输入文本，人一定要往下面看，给我们的阅读和输入工作带来不少麻烦。

4.全屏型。这是一个大众化的类型，它和一般的网页一样，使用很方便，当然也有不足：只能看到标题，看不到内容。如果你想既看到标题又看到内容，还是不要选择这种类型，但它是大多数网友所选择的种类哦。

程序语言的特点

在程序语言的选择上主要是ASP、CGI、PHP等脚本语言，先来了解一下有关这些程序语言设计论坛的特点：

1.ASP脚本程序做的论坛

所谓ASP就是Active Server Pages，其实它是以扩展名为.asp的纯文本形式存在于Web服务器上的程序。Microsoft Active Server Pages（ASP）是服务器端脚本编写环境，使用它可以创建和运行动态、交互的Web服务器应用程序。使用ASP可组合HTML页、脚本命令和ActiveX组件以创建交互的Web页和基于Web功能强大的应用程序。这样的程序比较流行，且互动能力很强，因此很多网站特别是电子商务网站在前台大都用ASP来实现，以至于现在ASP在网站应用上很普遍。在ASP中可以实现在HTML脚本语言中不能实现的功能，比如你要使用交互式的网页或使用数据库。现在大多数数据库网站中都使用到了ASP脚本程序，ASP程序要运行需要如Microsoft提供的ASP技术、针对它的IIS及Personal Web服务器。最大的优点是和微软系统结合得比较好，但这个程序不足之处是要占用不少系统资源，同时还存在一定的安全性漏洞。

2.CGI程序论坛

CGI程序论坛相对来说随着Web技术的发展而发展，Web内容从一些静态页面到内容丰富的动态页面。要运行CGI程序，我们需要安装一个Plug-in程序，但存在的问题是该方法针对某个特定的Web服务器，CGI通过访问其它应用程序来获取信息并返回给浏览器。CGI程序通常用C或PERL语言开发，大多Web服务器都支持CGI接口，但CGI程序自身并不能跨平台运行。在传统的CGI环境下，每一次Client对CGI程序的请求都使服务器产生一个新的进程来装载、执行CGI程序，大量的并行请求大大降低了其性能。

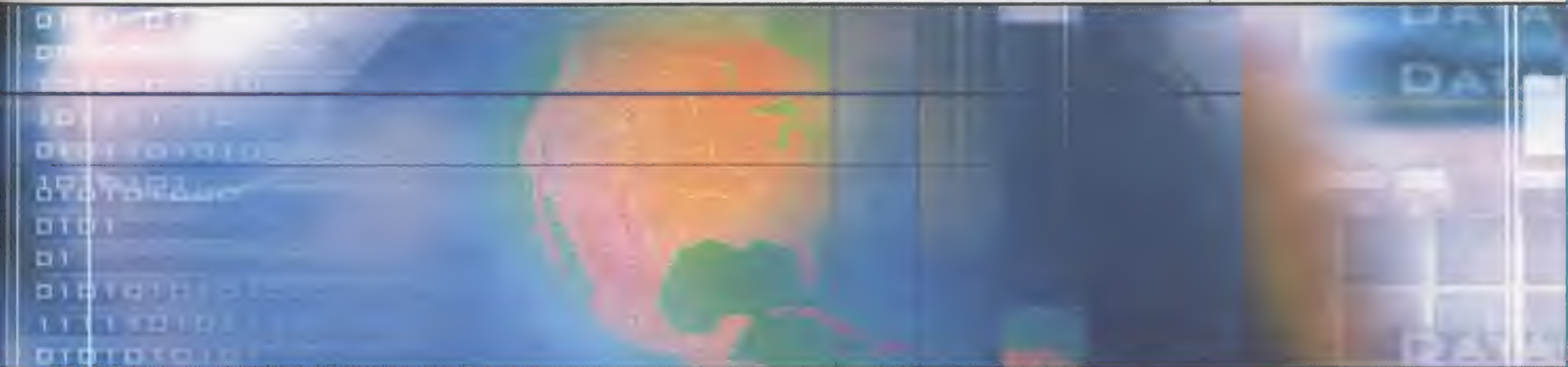


3.PHP程序

PHP是生成动态网页的工具之一，全称叫做超文本预处理器（PHP: Hypertext Preprocessor）。PHP完全免费，大家可以从PHP官方站点（http://www.php.net）自由下载。PHP网页文件被当作一般HTML网页文件来处理并且在编辑时你可以按照HTML的常规方法来编写，它还可以编译成具有与多种数据库相连接的函数。目前，PHP与MySQL是绝佳的组合，你还可以自己编写外围的函数区间存取数据库，增强可扩展性。PHP已经进入一个高速发展的时期。

这个程序的开发和使用与前面所介绍的两种类型各有千秋，而相对来说，要运行这个程序需要特定的软件，并不像我们平时所使用的ASP脚本那样容易使用。

到这里我们已经对脚本语言有了一定的了解，现在就来讲讲怎样建设论坛。



论坛的建设

论坛的建设：自己设计。如果你是一个网页设计高手，对于这个应该没有问题，而这样的设计软件比较多，比如Frontpage、Dreamweaver等，根据自己的需要选择一种，然后进行编辑即可。但有一点就是要编写一些程序代码，这会有些麻烦。如果你对主页的设计不是很了解或是不想自己设计和编写代码，那么我建议你还是享用网络的免费资源吧！现在提供这样免费午餐的地方还不少。当然你在下载别人程序的同时也要进行一些自己的更改，不能做出千篇一律的网站论坛吧。现在我就一步步教你构架起真正属于自己的论坛。

步骤一：程序的下载

由于我们是使用免费资源，所以我们要从专门的网站上下载所需要的程序代码，而为我们提供下载的网站确实是不少，所以我们就挑个别的来进行讲解示范。

零距离接触网站：http://www.aspcool.com/

这个网站主要包括程序语言的教程和一些免费程序的下载，不仅有ASP程序下载，还有ASP.NET程序下载。首先，进入这个网站后，找到“下载速递”这一栏，这里除了有论坛程序，还有留言本、聊天室等程序的下载（如图2）。

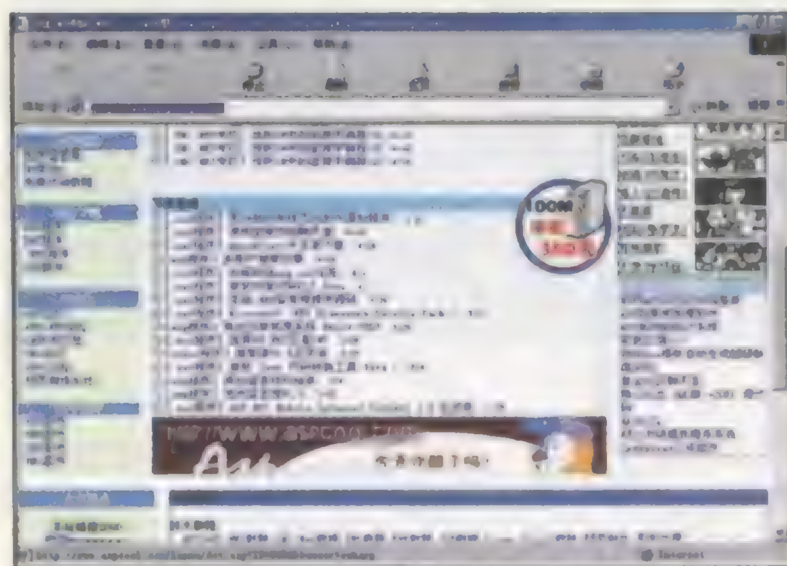


图2

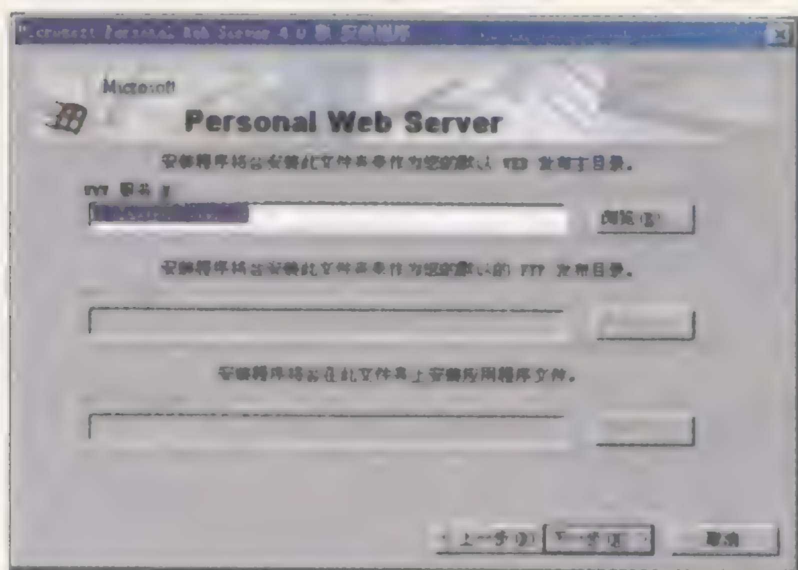
其他下载网站：

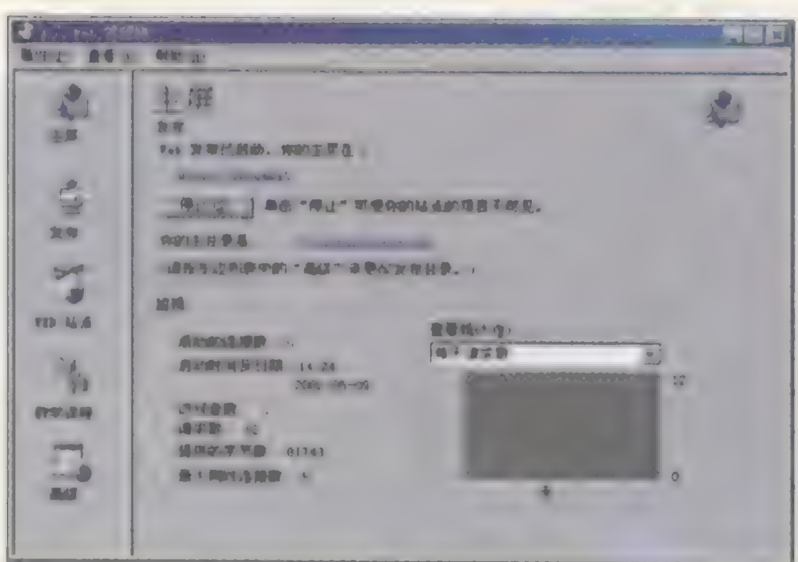
朋友网软件下载：http://pyw.51.net/download/

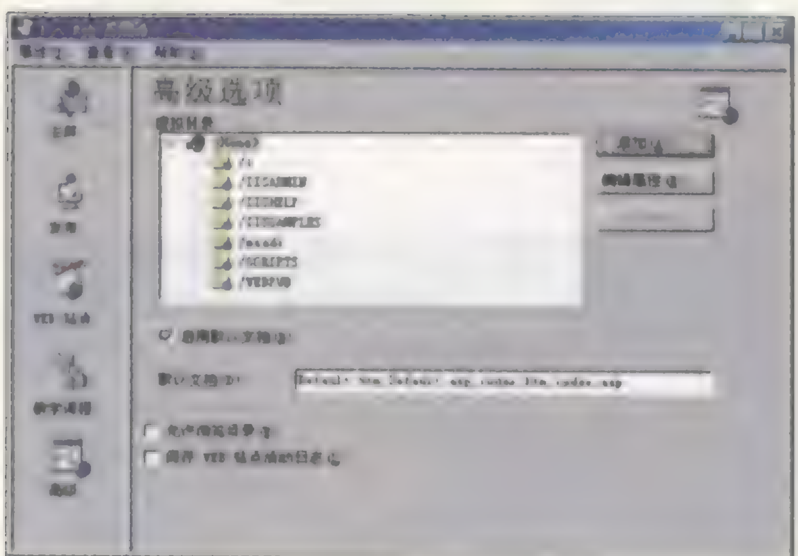
这是一个程序软件下载网站，不但有ASP论坛程序，还有CGI、PHP等下载。

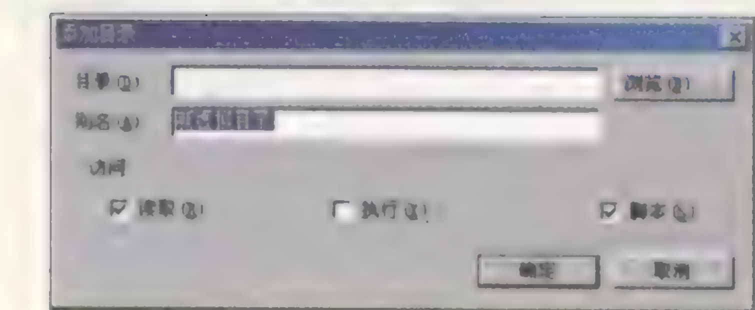
雷傲极酷论坛：http://www.leoboard.com/

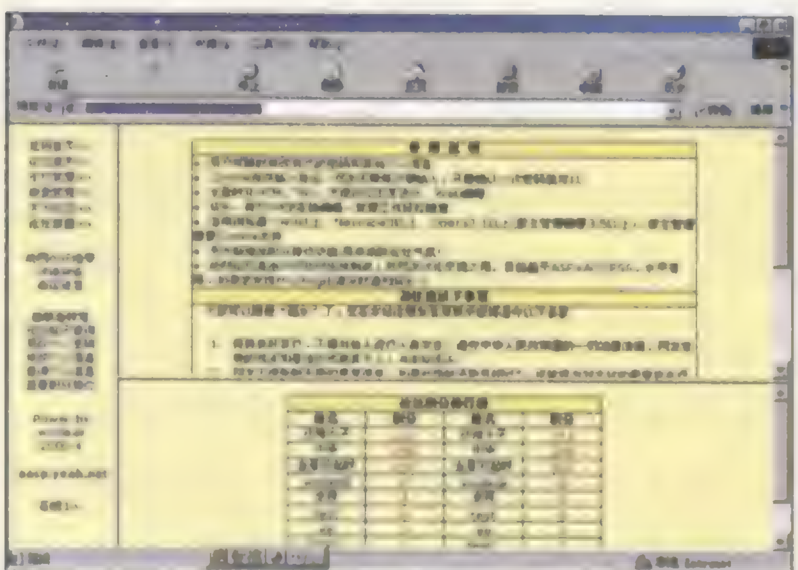
在这个网站中也为我们提供了ASP、CGI、PHP程序，还有留言本等程序的下载，而且下载速度很快。


图3


图5


图6


图7


图8

中华ASP网站：http://www.aspcn.com/

能称为是中华的ASP网站，可见其功能和程序下载等方面在这一类网站中比较全面，不但提供下载程序，而且还为我们提供一些脚本语言的教程。如果你想对这样的脚本语言有进一步的了解，那么这是一个不错的网站！

ASP动网：http://kujile.shangdu.net/

这是一个全面的ASP程序网站，不但有软件的下载而且还有一些教程和一个不错的论坛，如果你有问题可以通过论坛来和别人进行交流。

步骤二：调试程序

一个程序要能更好地运行，首先要对程序进行调试，在这里我主要以比较流行的ASP来介绍。ASP需要IIS这个程序才可运行。首先是安装PWS（Personal Web Server），这里主要是介绍在Windows 98下的安装调试，由于在Windows 2000中已经安装了IIS 5.0了，要进行调试时直接运行即可。

1.要安装微软的“Personal Web Server”。

你可以在Window 98光盘的Add-ons目录下的PWS文件夹内找到安装程序，直接运行即可，这时会出现如图3的对话框，这里是要你选择安装的目录。默认安装路径为C:\Inetpub，建议大家还是安装在默认的目录下比较好。在安装完毕后系统默认的Web主页路径是C:\Inetpub\wwwroot，一般情况下系统会自动为你配置一个ASP程序在里面，你可以直接运行。默认的首页执行文件是Default.asp，即当你在浏览器地址栏内输入http://127.0.0.1或是http://localhost后即可访问这个文件。在安装的目录中有：Iissamples、Scripts、Webpub、Wwwroot四个文件夹，一般情况下我们是将论坛的程序放在Webpub这个文件夹中。你不要以为安装完PWS之后就可以轻松地运行这个ASP程序了，我们仍然需要一定的参数设置。

2.安装完毕后设置参数

在安装完毕之后，你的电脑会自动重启，目的是对你的系统进行配置。重启后，你的状态栏多了一个PWS的图标（如图4），双击即可打开PWS的设置窗口（如图5）对话框。最左侧有5个图标，分别是：主屏、发布、Web站点、教学课程、高级，其实我们在使用中只要关心“主屏”和“高级”这两个选项即可。在“主屏”选项中的右侧，有一个“停止”按钮，表示是否停止系统中PWS的运行，如果你执行“停止”这个选项，那么你在系统中运行ASP会没有反应。

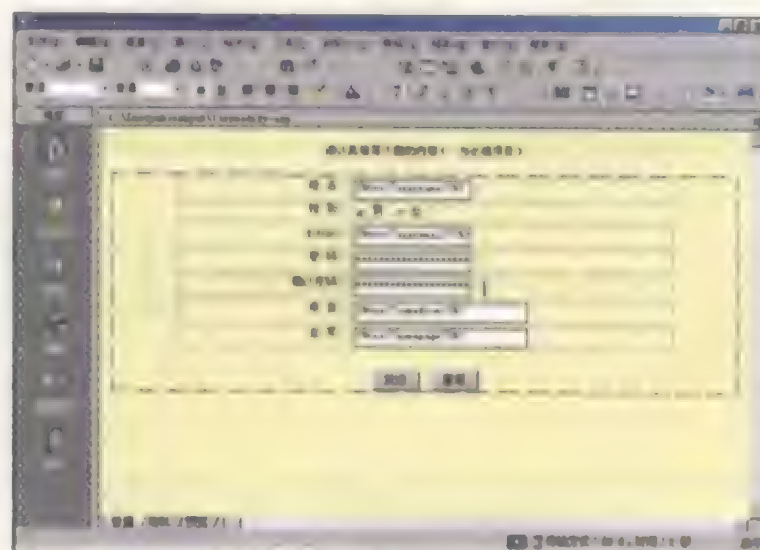

图4

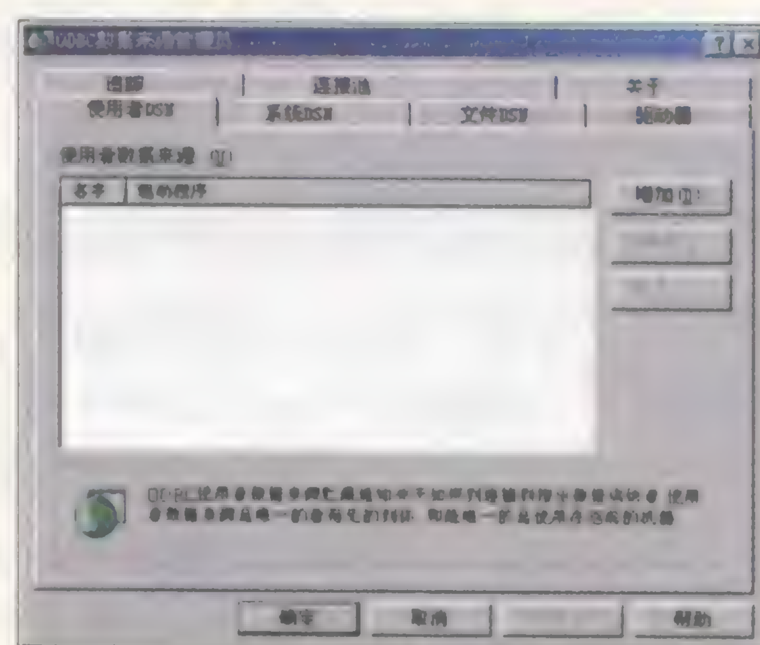
首先将我们所下载得到的ASP论坛脚本程序解压缩到C:\Inetpub\中的Webpub目录下，接着我们来设置虚拟目录。我们执行“高级”选项，这时会弹出如图6的对话框。在这个对话框中选择“添加”选项进行添加文件的目录，接下来会弹出如图7的对话框，选择文件的路径，在别名框中输入和文件夹名称一样的名字即可。然后再选中访问中的“执行”按钮，注意这个选项一定要选中，再回到主界面来，启动默认文档框中的“Default.htm,Default.asp”，我们再添加一些如：“Index.htm,Index.asp”，其目的是：万一你的文件夹中没有“Default.htm”或是“Default.asp”这两个文件，而是出现“Index.htm”或是“Index.asp”这个文件时就不能运行，因此为了你的系统能更好运行，我们还是手工进行一些配置，就是输入“Index.htm”和“Index.asp”，注意中间要有逗号。在配置好这些以后，关闭PWS，启用默认文档，键入http://127.0.0.

1/或http://localhost/即可访问首页，或键入完整的页面地址，如：http://127.0.0.1/default.asp。在默认文档后的文本框内添加可能的文档，像Default.asp、Index.htm、Index.html。运行你的IE浏览器，在地址栏中输入http://localhost/1/default.asp，按下回车即可看到如图8的对话框。首先你要进行注册然后才能使用，而对于只用建立论坛这项功能的我在这里就不用多说了。

3.对程序进行编辑

我们运行网页编辑软件，可以是Frontpage或是Dreamweaver，在运行软件之后，打开我们所下载的程序即可进行编辑。而如果你对ASP或是CGI程序有一定的了解，那么就可以更改他们的程序；如果你对这些程序不是很了解，那么我建议你"克隆"。在打开文件之后，我们可以和编辑网页一样进行一些更改，由于更改很简单在这里我就不太多叙述了（如图9）。对于数据库的更改方法和更改主页一样，但有一点你要注意，当你对其数据库进行更改时，你要重新进行一些系统设置，方法如下：在控制面板中找到ODBC，运行时会弹出如图10的对话框，执行"添加"以添加你数据库的目录和名字，然后执行"确定"即可。


图9

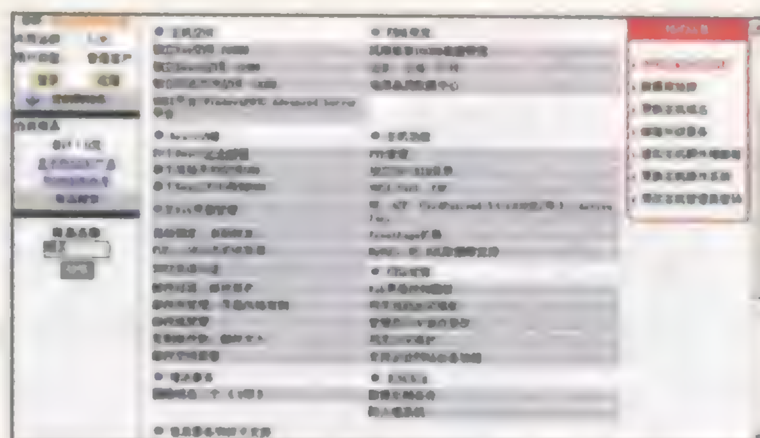

图10

步骤三：空间的申请

在以前还有一些免费的东东，不但可支持一般的HTML脚本，还可以支持ASP程序语言。好东西是要花钱的。申请安置论坛网页空间的地方不少，根据笔者了解，比较有名的有中国万网、域名频道、中国学生网等网站。它们的服务器性能不错，下面列出它们所支持的一些性能：

域名频道：http://old.dns110.com/service/hliucheng.htm

如图11是它的性能情况介绍。这里比较便宜，300块钱一年，而且还可以支持数据库，更加合算的是：它还送给你10个信箱。


图11

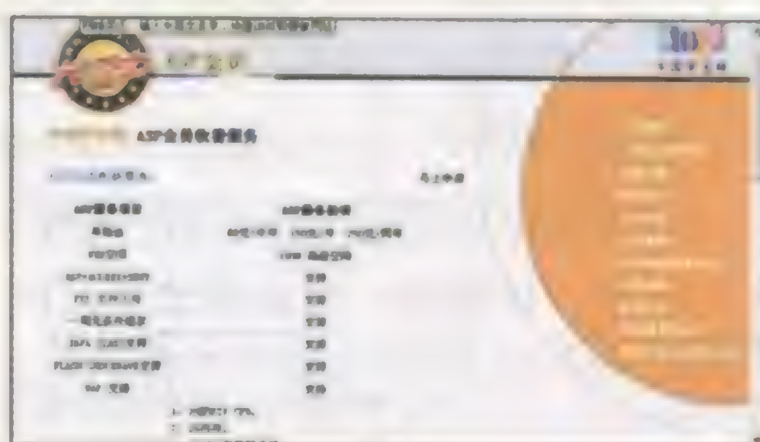
中国万网：http://biz.hichina.com/static/hosting

这里价格比较贵，要1200块钱一年。但是性能无以伦比，如图12。

中国学生网：http://www.6to23.com/vip/asp/default1.htm

所支持的语言数据库是ASP+ACCESS+SMTP，而且还支持FTP上传，如图13。

申请方法如下：在IE地址栏中输入上面你看中的一个网址后，根据提示来申请即可。其实方法和我们申请信箱的步骤一样，不同的是当你申请成功之后要付款才能使用。


图12



到这里我们已经对论坛的功能有了一定了解，如果你还没有自己的论坛，或是想申请论坛，那么赶快行动吧！希望你有了自己的论坛时，不要忘了告诉我们啊！

图13

留学去！
——出国系列网站介绍

■湖南 苏旅

时下，出国留学正成为一种风潮，许多在职人员、大学生、高中生，甚至是初中刚毕业的学生，都向往着出国深造，这也成为各位“出国发烧友”出国的原动力。但出国的前期准备却相当复杂。现在随着互联网的日益普及，大量外语学习、留学指导网站也应运而生。下面，我们就来介绍几个比较好的出国留学的系列网站。

外语学习

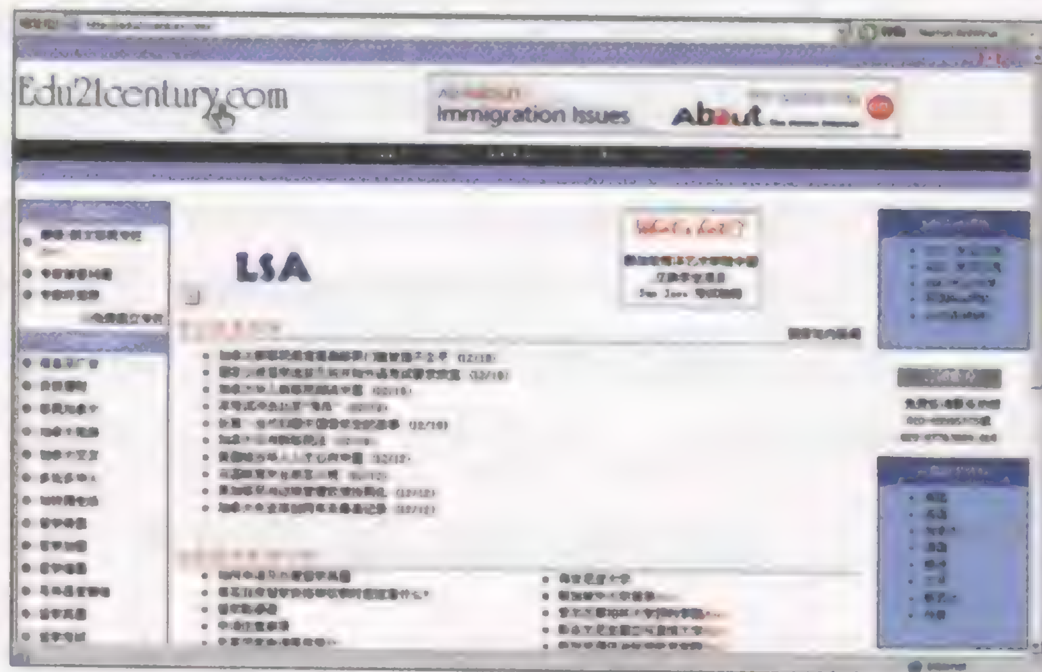
想出国，首先就得过语言关。很多外语学习的网站都有很全面的内容，从听力到阅读，从词汇到日常用语，应有尽有。而且大多数网站都有相关论坛，供各地的网友在一起交流学习心得，真可谓“集百家之长”。

太傻寄托：http://www.taisha.org

现在，在各大搜索引擎上，GRE、TOEFL都成为热门关键字，“太傻寄托”为广大考生准备了大量详尽的出国考试信息，并且针对各种不同的考试设置相应的专栏，方便浏览者快速查找相关考试信息。它还为浏览者提供大量的历年考试题目下载，包括听力资料等，浏览者可以将其下载自行测试。另外，它的论坛中不仅有各种出国考试的专版，还开设了各个专业的留学专版，让浏览者可以按照自己所学专业进入相关版块参与讨论，获取信息。



疯狂英语俱乐部



21世纪教育网

疯狂英语俱乐部：http://www.crazyenglish.org

疯狂英语俱乐部就能帮助广大出国留学人员和英语爱好者提供一个学习、交流的场所。在这个网站上，你能看到丰富多彩的美式英语中的日常用语，涉及面也非常广泛，从体育比赛到娱乐信息，从政治事件到生活琐碎，几乎面面俱到。同样，这个网站也提供专题论坛供网友们交流经验。而且这个网站的整体风格比较时尚，很能吸引年轻人的目光哦。

留学咨询

学校概况、专业设置、留学申请、奖学金申请、签证面试……这些都是留学申请过程中必须注意的重要环节，那么如何将这些方面的准备工作做到最好呢？别急，到留学资讯网站上去看看，一切问题就都迎刃而解。下面就介绍几个比较有特色的留学资讯网站。

Tigtag留学网：http://www.tigtag.com

“Tigtag留学网”以出国网上信息服务为重点。对内，提供出国必备知识、出国最新信息、免费咨询、外语学习环境及技巧等；对外，向海外留学生及已出国人员提供国内适时的动向和教育就业资讯。另外，该网站还将继续开拓相关商业化领域的服务，推进网站商业化的进程。想出国的朋友一定到“Tigtag留学网”网站上多看看，相信你一定会满载而归的。

21世纪教育网：http://edu21century.com

“21世纪教育网”是一个综合性的留学网站，主要包括签证以及申请表填写方面的指导，国外各主要大学的介绍。“每日新闻”的更新能够让浏览者及时了解最新的留学信息和留学政策。另外，浏览者也可以在海外留学论坛中看到国外学生对自己在国外生活的一些介绍，有助于自己为将来的留学生活做准备。

新丝路2002版：http://www.newsilkway.com

“新丝路2002”是一个留学中介网站，首页按照国家的不同分为了几个部分，每个部分又细分为国家概况、留学专栏、名校介绍等几个小项目，甚至还提供旅游景点介绍。在首页的左边就列出了很多合作学校的名字，可以很方便地查找这些学校的相关资料。而且该网站还提供在线咨询服务，可以通过E-Mail、电话或者传真的方式为留学人员解答留学过程中的各种疑问。另外，该网站可免费为留学人员作留学评估，在申请人填妥评估单后，该网站会以最快的速度审核其留学资格，以电话或者E-Mail的方式告知申请人审核结果。并且参考申请人的留学意向为其提供合理化的留学建议和留学时间安排。P

轻松改动文件关联

■吉林 邵国辉

当你在使用电脑的时候，是否遇见这样的事情：明明你想用Winamp播放器来听美妙的歌曲，可是跳出来的却是RealPlayer播放器；有时候你想用ACDSee看图，却打开了豪杰大眼睛。遇到这样的情况怎么解决呢？在Windows 2000中，用鼠标右键单击一个文件，会发现已经提供了"打开方式"这个选项，让你选择要执行该文件的应用程序。这极大地方便了电脑用户。可是作为Windows 98的使用者，右键快捷菜单里却没有"打开方式"这个选项，那么我们怎样才能随意改动文件的关联呢？笔者提供以下3种方法供选择。

一、"Shift+右键"的方法

选中文件后，按住Shift键，用右键单击文件，然后选中"打开方式"，找到浏览的程序后，可以勾选"始终使用该程序打开这种类型的文件"复选框（如图1）。这样就可以用你喜欢的程序打开相关的文件类型了。

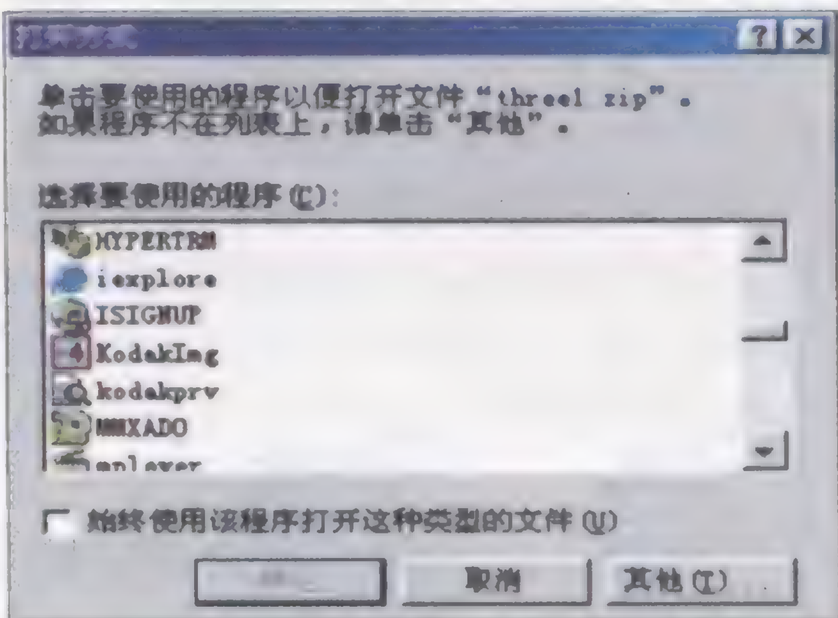


图1

二、修改注册表

如果你想拥有和Windows 2000同样的右键快捷菜单，可以通过修改注册表的方法来解决。

你可以使用记事本，输入以下内容（注意文件中的空行不能删除）：

```
REGEDIT4

[HKEY_CLASSES_ROOT\*]
"AlwaysShowExt"=""
[HKEY_CLASSES_ROOT\*\shell]
[HKEY_CLASSES_ROOT\*\shell\openas]
[HKEY_CLASSES_ROOT\*\shell\openas\command]
@="C:\\WINDOWS\\rundll32.exe shell32.dll, OpenAs_RunDLL %1"

[-HKEY_CLASSES_ROOT\unknow]
```

然后另保存为"dakai.reg"，双击导入注册表即可。这样当你选中某一个文件后，就会发现右键快捷菜单里多了一个"打开方式"这个选项。是不是很方便！

三、鼠标拖动法

将你需要用来打开这种类型的关联程序在桌面上建立一个快捷方式时，将文件用左键拖动到应用程序的桌面快捷方式图标上，就可以用该程序打开文件了。

Windows XP技巧四则

■广东 欧凤英

一、Windows XP中"软"关机的实现

有时由于电源出现故障等原因，造成不能从"开始"菜单中正常关闭电脑，此时只能按住开关10秒钟才能强行关机。长此以往，电源会受不了折磨而夭折的，所以要想办法实现"软"关机！

在Windows XP中，我们可通过Windows\System32文件夹下的Shutdown.exe文件来实现"软"关机，Shutdown.exe能实现自动关机/重启等操作。执行这条命令时可以在"程序"→"开始"→"附件"→"命令提示符"下手工运行，也可以在桌面建立一个快捷方式，在快捷方式的"目标"中输入"软关机"命令。使用Shutdown有一定的格式和参数，不同参数可实现不同功能，具体的参数和格式本文不再介绍，请参看相关资料。

二、让WinXP启动时不处理Autoexec.bat

Autoexec.bat是DOS/Win95/98下很常用的一个文件，使用它可在系统启动时一次性调用多个程序，或在屏幕上显示说明信息，但随着DOS的退位，Win95/98使用人数越来越少，这个文件也不大常用了。特别是WinXP更不需要该文件，但WinXP在默认状态下仍然会在启动时处理这个文件里面的内容，这就给一些恶意程序造成了可乘之机，比如在Autoexec.bat里面加入一些恶意的命令行，这样后果将很严重。不过，我们在WinXP中可想办法屏蔽系统在启动时处理Autoexec.bat文件的操作，我们只要在注册表相应的地方修改一下就OK了！

具体方法：运行regedit打开注册表编辑器，找到HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\Winlogon，察看右边有没有一个叫做"ParseAutoexec"的Dword值，没有的话就新建一个，修改这个值为"0"，即可屏蔽WinXP启动时处理Autoexec.bat文件的操作。

三、自己定义WinXP的时间校正服务器

WinXP新增了很多功能，其中新功能之一就有网上校正时钟。但WinXP提供校正时钟的服务器只有2个（其实只要我们能找到的就都能使用）。方法如下：进

入注册表编辑器，找到HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\DateTime\Servers这个主键，选择后可在右边看到两个字符串值，它们代表着校正时间的服务器地址，我们只要新增几个字符串，并修改为你找到的能够校正时钟的服务器地址，那么WinXP下可使用的校正时钟的服务器地址就增多了。

详细步骤：新增字符串值，并命名为3，然后修改为你找到的服务器的网址，就OK了！字符串命名规则：必须按照自然数的顺序来命名。

四、取消WinXP专业版中的保留带宽

由于专业版在网络上的需要，所以设定了20%的默认保留带宽，其实对于个人用户，这些保留带宽没有用处，那么有没有办法设置为“不保留呢”？有！就是使用组策略编辑器。

在“开始”→“运行”中输入gpedit.msc，打开组策略编辑器，找到“计算机配置”→“管理模板”→“网络”→“QoS数据包调度程序”（如图1），选择右边的限制可保留带宽，选择属性就可以打开如图2所示图片，选择“禁用”即可把保留的带宽还给你！这对于使用Modem的用户非常有好处——释放了保留的带宽可加快上网浏览下载的速度！

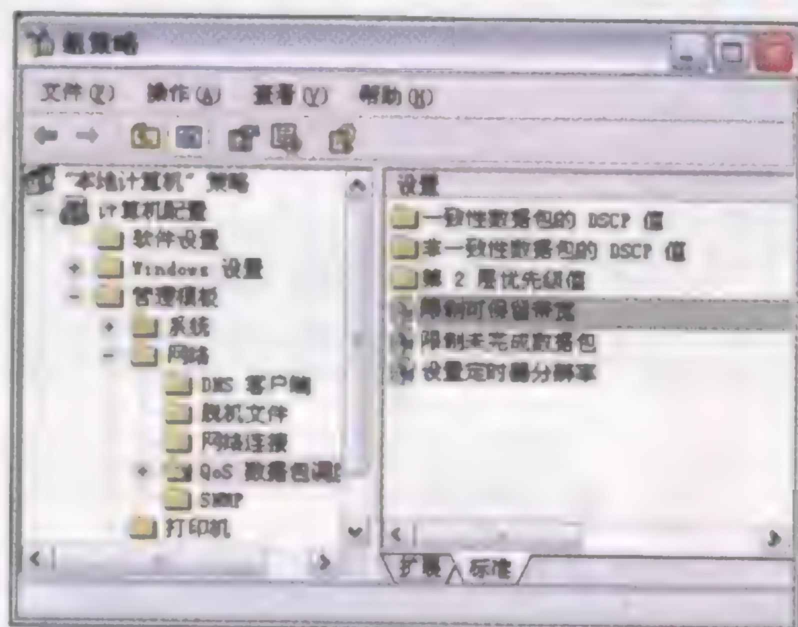


图1

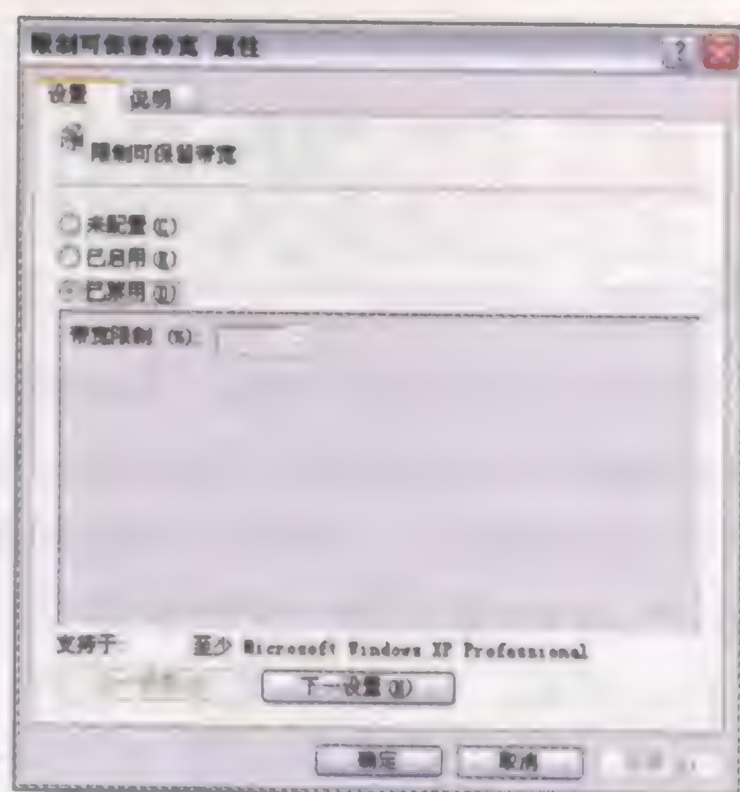


图2

WinZip的另类用法

■上海 王光临

提起WinZip大家大概都不会陌生，压缩和解压缩它可是一把好手，几乎现在每个人的系统里都安装着它。WinZip除了压缩和解压缩外还有另外一种用法——清理垃圾文件，这恐怕知道的人不多吧。

看看如今流行的清理垃圾文件的软件，它们所用的方法无非是查找系统分区里以特定扩展名结尾的临时文件，比如.tmp、.bak等，然后把它们删除。可是这跟WinZip有什么关系呢？别急，听我慢慢道来。打开WinZip，选择文件菜单里的“新建”按钮建立一个新的压缩文件，比如“垃圾文件.zip”。在随后弹出的“Add”窗口里的“File name”栏里输入我们要清理的垃圾文件扩展名“*.bak”、“*.tmp”等，要注意的是每种扩展名必须加上引号，各个扩展名之间不用添加空格，可连续输入多个不同的扩展名。然后在“Look in”栏里选择搜索的位置，我们可以选择My Computer或某一个单独的分区。为了能找到所有符合条件的垃圾文件，我们可在Add窗口里将Folders选项区域里的“Include Subfolders”和Attributes里的“Include System and hidden files”这两个选项一并选上，这样就可以搜索所有的子目录、系统及隐藏文件了。最后我们不要忘了将Action栏里的选项由“Add files”改为“Move files”，因为如果用“Add”命令来操作，即使WinZip将这些文件添加进压缩文件，但源文件只是被添加，而没有删除。改成Move后WinZip会将这些符合条件的文件移动到压缩包里（如图1）。

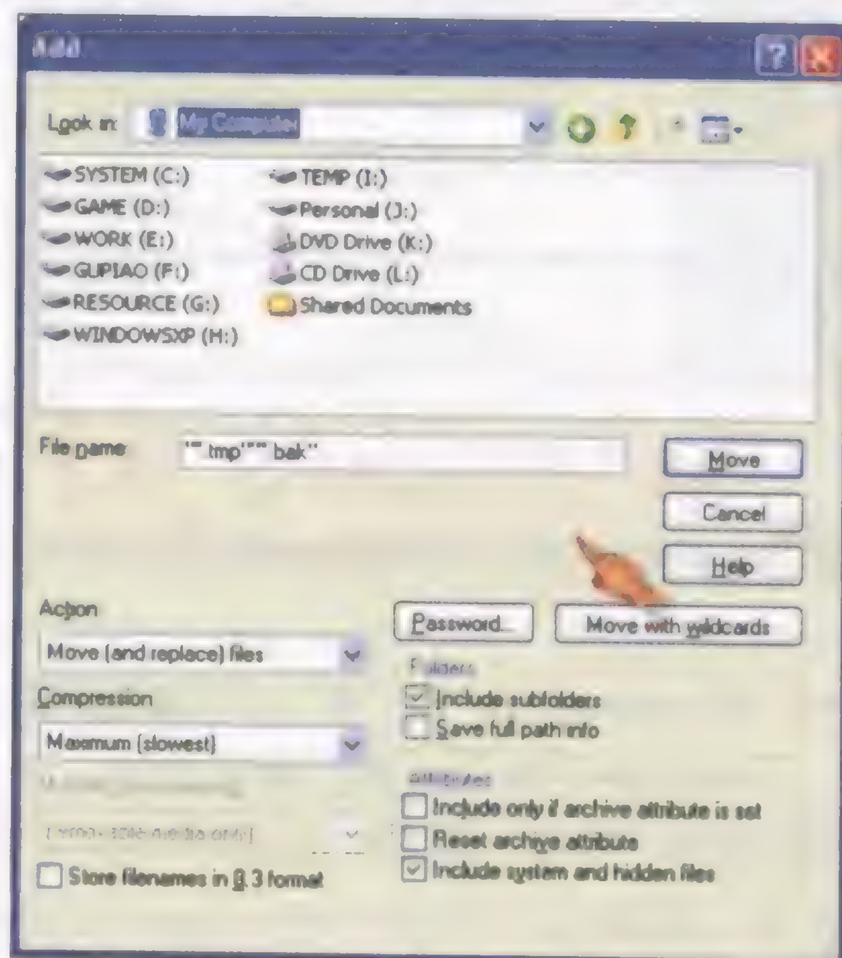


图1

设置完毕后，我们单击“Move with wildcards”按钮，WinZip开始搜索电脑上指定位置的垃圾文件，然后压缩成一个垃圾文件压缩包（如图2）。只需将这个压缩包删除就可以达到清理系统垃圾文件的目的，既不用安装专门的软件占用系统空间，又简单方便。大家试试WinZip的这个另类用法吧。



图2

用Recover4all恢复文件

■江苏 幻月戟

电脑用久了，许多朋友一定都遇到过误删文件的惨痛教训，事后后悔自己删除文件之前没有作好备份，清空垃圾箱之前没有把垃圾再“清点”一番，或直接按住“Shift”键就把文件删了，导致自己辛辛苦苦打好的文件或下载的软件、图片在瞬间“烟消云散”。在原来的DOS下，只要不对误删文件所在分区进行磁盘整理，不进行其他的文件写入操作，利用PC Tools或Undelete之类的工具还有恢复的可能。好在现在Windows系统下的恢复删除软件也出了不少，像Recover NT、Revival、EasyRecovery Pro、Rescue等，但我却最喜欢Recover4all，为什么呢？听了下面的介绍，你就会有同感。

一、体积小巧

Recover4all比起其它同类软件来，体积可以说最小，从网上下载的Zip文件仅250kB左右，即使在安装后也只有400kB多一点儿，而其它同类软件单单下载的安装文件都要近1MB，更不用讲安装后了。

二、速度极快

Recover4all对驱动器的扫描速度特别快，只要几秒钟时间，大大快于其它同类软件。我曾用Recover NT扫描一个并不算大的硬盘分区，要好几分钟时间，而且硬盘还被读得很响，像在进行格式化一样。

三、操作简单

Recover4all的操作是典型的傻瓜型，十分容易学会。只要点击要恢复文件所在的驱动器按钮，它就会很快列出该驱动器下删除的文件，并且显示出文件的名称（Recover4all支持长文件名，其他同类软件支持的不多）、大小、起始簇、恢复可能性等信息，你只要选定要恢复的文件，点击“Recover”按钮，选择另一个驱动器保存文件即可。

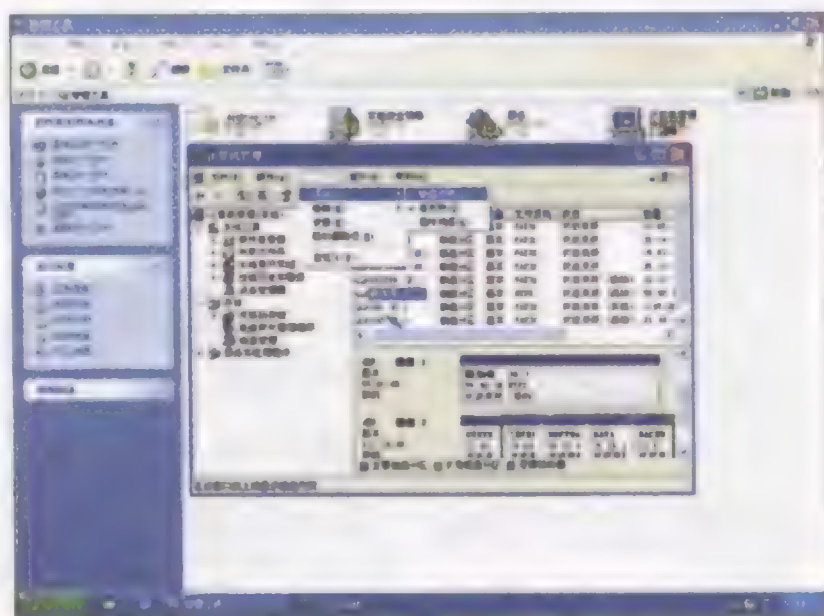
对了，最后要说一下，Recover4all有针对Windows 95/98/Me的版本，也有针对Windows 95/98/Me/NT/2000的版本，下载和使用时请注意区别，下载地址：http://www.recover4all.com

硬盘使用心得

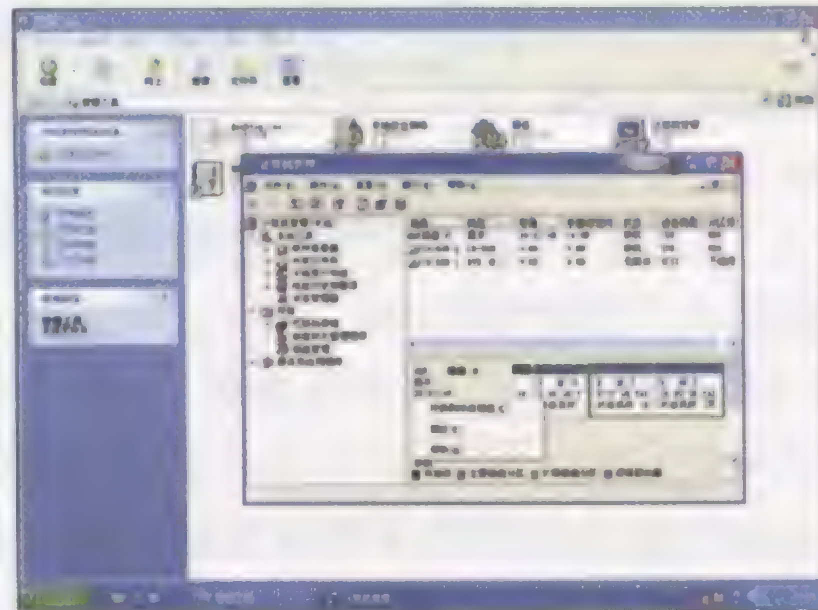
■北京 韩

一、动态磁盘与基本磁盘的互相转换

添加一块新的硬盘大概是计算机用户最常见的升级方式，对于使用Windows 2000/XP的用户来说，这一过程是非常便捷的，Windows 2000/XP操作系统会自动识别硬盘并将其转化为可用的磁盘，而且用户可以非常快速地完成分区和标识，甚至可以直接对新的分区进行快速格式化（与DOS/Windows 9X系列缓慢冗长的分区+完全格式化过程相比绝对是天壤之别），不过现在可不是高兴的时候，此时硬盘的标识竟然变成了陌生的“动态磁盘”格式，其实作为一种仅有Windows 2000/XP支持的新的磁盘格式，动态磁盘拥有非常强大且先进的功能，例如可随时改变分区大小而不破坏数据，可以随时合并分区，可以构建软件RAID模式等。但是，隐藏在强大功能背后，动态磁盘最为严重的问题是，它不能被DOS/Windows 9X操作系统识别！也就是说对于用户来说，只有在Winows 2000/XP系统中这个硬盘才存在，同样，一旦系统崩溃，我们是无法用DOS/Windows 9X启动盘启动并修复动态磁盘的，因此对于个人用户而言，动态磁盘的意义并不是很大，甚至可能造成很大的不便。对于大多数个人用户而言，将其转换为基本磁盘似乎是更为实际的选择。


图1

虽然Windows 2000/XP操作系统允许用户将动态磁盘转换为“基本磁盘”，但是根据Windows的“帮助”中提供的方法，我们是无法找到转换功能的，原来“帮助”中提到的“磁盘列表”界面被隐藏起来了，用户可以进行如下操作，选择“控制面板”→“管理工具”→“计算机管理”，在计算机管理界面中的“存储”项中有“磁盘管理”一项，选定后会看到这是分成两部分的界面，分别显示着“分区列表”和“图形视图”，我们需要调出“磁盘列表”界面来进行磁盘转换，其实它就隐藏在“查看”选项中（图1）。当然，我们在图形视图中也可以用右键点击图形最右端的磁盘项，同样可以转换磁盘格式（图2）。同样，在我们需要将基本磁盘转换为动态磁盘时也可以使用上述的方法。


图2

二、对于硬盘逻辑锁的另类处理方法

逻辑锁，一般是指阻止微软操作系统引导的一种计算机破坏方式。这种破坏主要是来自一些病毒和某些不

太善意的共享软件，被逻辑锁锁定的计算机会出现完全无法使用微软操作系统引导的现象，无论使用光盘引导还是软盘引导都会在引导过程中陷入死循环，最为可恶的是，即使将被锁住的磁盘安装进其他的计算机，那么后者也会出现无法引导的现象，而卸除被锁死硬盘后便可恢复正常。这样用户的硬盘几乎完全处于报废状态。要修复硬盘，得从这种现象产生的原因说起。

计算机在引导微软操作系统时会搜索硬盘分区的顺序，也就是说在引导系统时会寻找主引导扇区的分区表信息，分区信息一般存放在硬盘的零头零柱面的第一个扇区地址开始的地方，当分区信息开始的地方为80H时表示是主引导分区，其他的就是扩展分区，DOS将主引导分区定义为C盘，是扩展分区的第一个逻辑分区，被定义为D盘，以此类推找到E、F、G……逻辑锁便是修改分区信息将扩展分区的第一个逻辑盘指向自己，这就是正常无法启动的原因，DOS在查找第一个逻辑分区后，查找下个逻辑分区时找到的总是自己，这样一来就形成了死循环，所以无论用软盘引导、光盘引导还是其它硬盘引导都不能启动。

虽然硬盘逻辑锁给我们设下了一道道的障碍，但是我们还是有很多方法修复被逻辑锁控制的硬盘，例如热插拔硬盘法、修改系统软盘法、使用DM法等，不过这些方法一般比较危险，需要较高深的计算机知识，而且无法应用于品牌机的修复。其实我们有更简洁的方法去解开这把可恶的逻辑锁，在前面的叙述中，细心的读者也许发现了我们一直以微软操作系统举例，那么其他的操作系统是否可以引导带有逻辑锁的硬盘呢？答案是肯定的。由于引导方式和分区格式的差异，Linux、PC－DOS等操作系统都可以无视逻辑锁的存在，引导并对含有逻辑锁的硬盘进行操作，这样也就有了如下的解决方法，我们暂且把它叫做“非微软操作系统修复法”。

以现在比较容易拿到的Redhat Linux 7.X举例，我们使用其光盘启动后，可以调用磁盘分区功能（不同版本的Linux这一操作过程有较大的差别，这里就不赘述），在分区界面中会看到Linux找到了硬盘上的分区，但是很可能会报告一个让人难以置信的分区数目，不要去管它，一个一个地删除分区，一般删除两三个分区后，就会发现显示的分区数突然跳回了我们被锁定硬盘的分区数，我们建议读者在此时将这一过程停止，尝试一下硬盘是否能够正常引导或者至少已消除了逻辑锁，对于已经恢复了功能的磁盘，或者仅仅是丢失了分区信息但是已经解脱了逻辑锁的硬盘，我们已经完全可以使用常规的方法恢复使用或修复。如果仍无法引导的话，用户只能再次使用Linux引导并删除全部分区（注意：一定要记下每一个分区的准确大小）。将分区全部删除后，重新用微软操作系统引导硬盘后，按我们先前记下的原分区大小重新分区，分区完成后就会发现我们的数据全都安然无恙（切记，Linux报告的容量不一定和DOS分区时完全一致，另外尽量使用上次分区时的系统分区，对于丢失注册表信息且没有备份的用户，也可以使用同样的方法修复硬盘）。

硬盘优化心得

■河南 小涵

要想让自己的电脑运行速度更快，硬盘起很关键的作用，但是在Windows系统默认的情况下，无论那一款硬盘均不能发挥最高性能，要想彻底榨干硬盘的油水，还必须对硬盘进行一些合理的配置和优化工作，况且这些工作对个人来说都不算什么困难的事情，下面就跟着笔者一起去完成它吧。

一、让硬盘采用FAT32文件系统

现在的电脑所配备的硬盘容量一般都较大（至少也有10G以上吧），因此在FAT32与FAT16文件系统之间，强烈建议选用FAT32。因为FAT16不仅有容量限制（每个分区的容量不能超过2GB），且FAT16分区格式每簇的大小为32kB，这样的话，无论写入硬盘中的数据多么小，都至少占据32kB的空间，那么当硬盘中的小型文件很多时，无疑对硬盘空间造成了极大的浪费，还使硬盘的碎片数量大大增加。而FAT32文件系统其容量限制，在目前看来，还不成问题，且其每簇的大小仅为4kB，可以有效地减小硬盘空间的浪费和硬盘碎片的产生。

将FAT16文件系统转化为FAT32文件系统的方法极为简单，利用Windows自带的“驱动器转换器（FAT32）”程序即可完成。具体步骤：“开始”→“程序”→“附件”→“系统工具→“驱动器转换器（FAT32）”（如图1），然后按下鼠标左键，出现“FAT32转换器”，选中要转换的分区，单击“下一步”开始转换（如图2）。注意：用户若采用Windows 2000/NT/XP操作系统，最好采用NTFS文件系统，因为此格式可以使硬盘更有效率、更安全。但是此文件系统的分区Windows 95/98及DOS操作系统均不能识别。

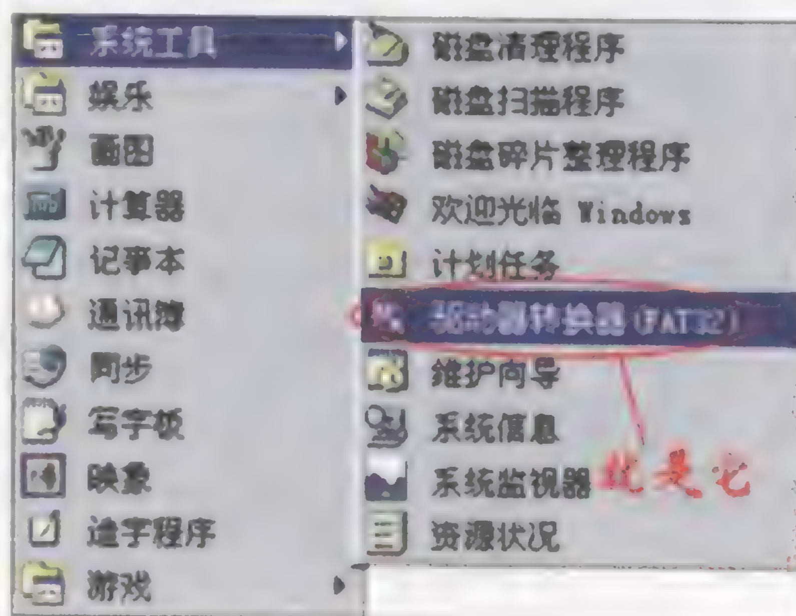


图1

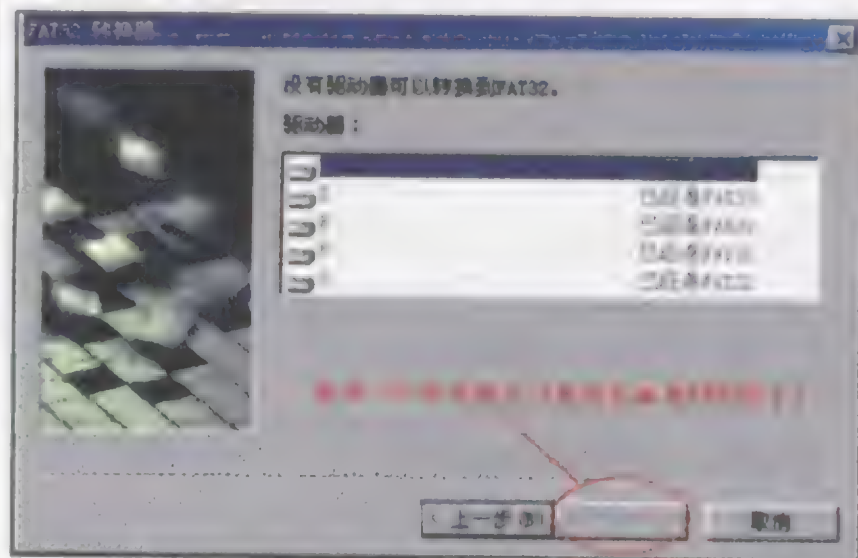


图2

二、分区大小要适中

有些朋友装机时喜欢将硬盘空间平均分配，例如：40G大的硬盘，就分4个区，每个10G，认为这样既方便又省事。其实不然，众所周知，Windows启动时要从主分区（就是安装有Windows

系统的那个分区）查找和调用文件，如果主分区空间过大，就会延长启动时间，所以应当将主分区的空间控制在4-5GB之间为好。也不要在主分区上装过多的软件，一定要保证主分区有800M以上的空闲空间用于临时文件的交换。

三、使用虚拟内存

目前，内存价格是一路下跌，但是随着Windows执行的程序越来越多、越来越大，容量再大的内存也会被瓜分得一干二净。为了解决此类问题，Windows使用了虚拟内存，就是用硬盘来充当内存，不过硬盘的速度可比内存的慢了许多，要想用硬盘为系统提速，还得好好设置才行。设置虚拟内存的步骤："开始"→"设置"→"控制面板"→"系统"→"性能"→"虚拟内存"（如图3）。即可调整虚拟内存的设定值，如若本来的物理内存较大（128MB

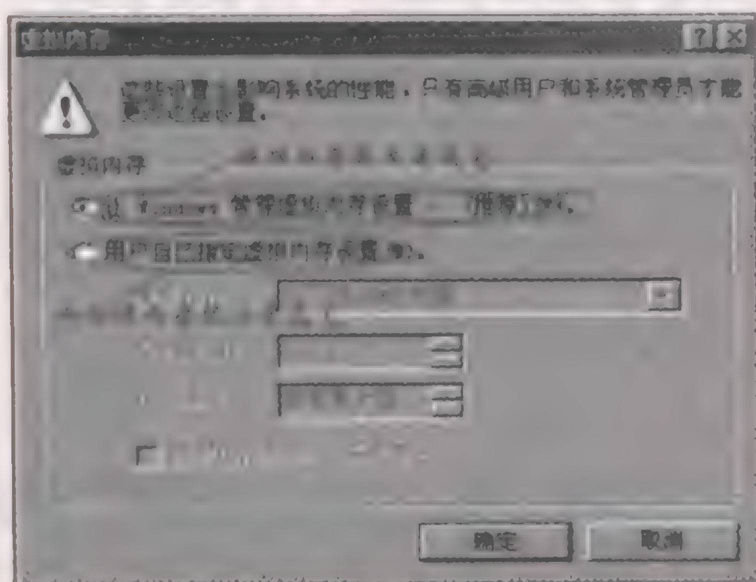


图3

以上），建议选用"让Windows管理虚拟内存的设置"，Windows便会根据情况自行改变虚拟内存的大小；如若本来的物理内存较小，请选择"用户自己指定虚拟内存的设置"，但要注意，最小值不应小于400MB。

四、装好主板的磁盘驱动

硬盘再好也需要主板的全力支持才能发挥全部的潜能，但光有主板的支持还不行，还必须装好磁盘驱动程序。在此我把主板分为两大类，即采用INTEL芯片组的主板和采用VIA芯片组的主板（**注：其他的因其产品市场占有率很少而不提**）。

对于INTEL的主板，一定要安装"INTEL CHIPSET SOFTWARE INSTALLATION UTILITY"芯片组驱动、"INTEL ULTRAATA"磁盘驱动和"INTEL APPLICATION ACCELETERATOR"应用程序加速软件。只有这样才能使主板和硬盘完美地结合在一起，为你卖力干活。

对于VIA主板似乎就没有像INTEL的主板安装几个驱动程序那么简单了。VIA的主板驱动安装相对复杂但只要我们手持VIA的四合一驱动包和"VIA Bus Master PCI IDE Device Driver"这两把利刃，再加上少许设置，也能达到于INTEL主板同样的效果。

首先安装好VIA的四合一驱动包和"VIA Bus Master PCI IDE Device Driver"，安装的方法很简单，只要一路点击"Next"，最后重新启动即可，这里就不详谈了。重启后，用鼠标右键单击"我的电脑"，选择"属性"进入"设备管理器"菜单的"磁盘驱动器"一栏，打开此栏后若发现系统无法正确识别硬盘型号而显示为"GENERIC IDE TYPE47"则还应该安装VIA的"IDE BUSMASTER DRIVER"程序，这样做很有必要，因为在Windows 98操作系统默认的情况下，仅支持ATA33传输模式，对于新型的采用ATA66/100/133传输模式的硬盘来说无疑是限制了其性能的发挥。当然在安装完"IDE BUSMASTER DRIVER"程序后，在此进入"磁盘管理器"一栏，即可发现硬盘被识别（如图4）。注意：驱动程序

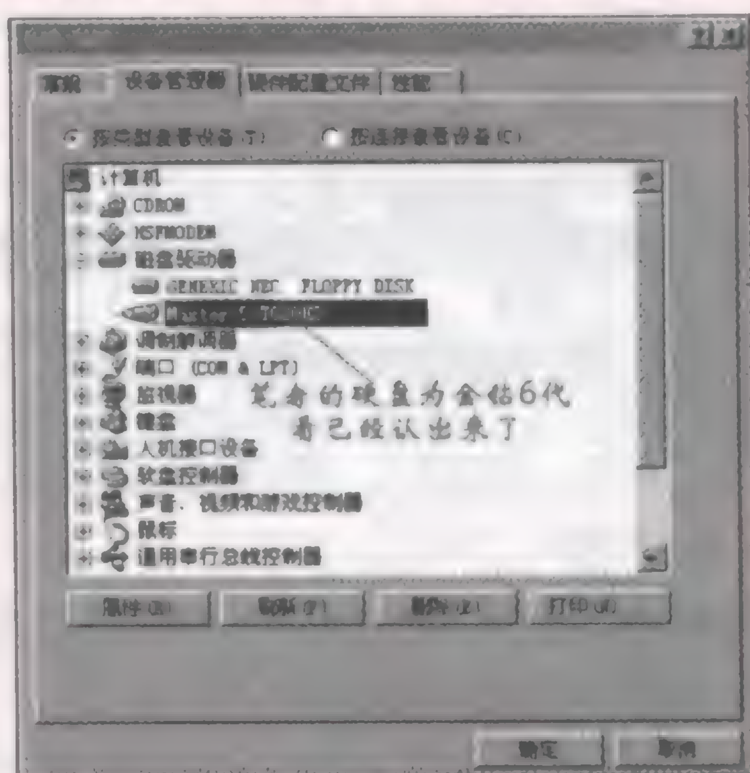


图4

要经常更新，对于一些老式硬盘的用户，可能不支持ATA66/100/133传输模式中的DMA（内存直接执行）功能。

五、对操作系统进行设置

对操作系统进行必要的设置，可以大幅度提高硬盘的性能，那要怎么做呢？随我来吧。

单击"开始"→"设置"→"控制面板"→"系统"→"性能"→"文件系统"将"此计算机的主要用途"选为"网络服务器"以加快硬盘的读写速度，将"预读式优化"托到右边的"全部"（如图5）。

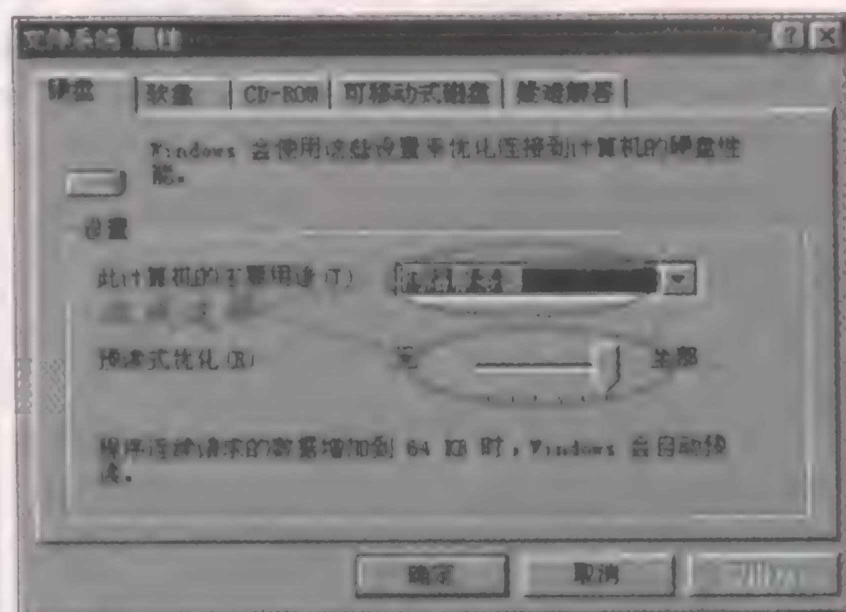


图5

六、利用优化软件

这可是最简单的方法，常用的软件有：Windows优化大师和超级兔子。

启动Windows优化大师，选择左边菜单上的"磁盘缓存优化"，然后在右边的"自动设置"出现一个菜单（如图6），请根据自己的情况选择，然后点击"确定"，返回"磁盘缓存优化"菜单（如图7）在优化选项上打勾，最后点击"优化"。

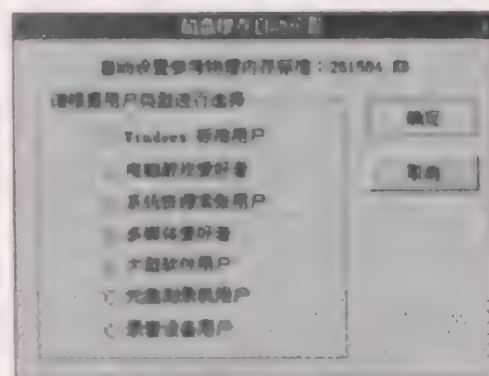


图6

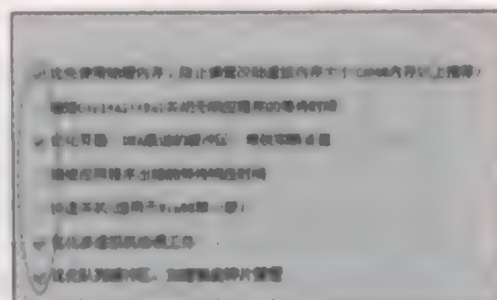


图7

启动超级兔子，出现一个菜单窗口，点击"硬盘与光驱"图标，进入"硬盘与光驱"选项，点击左下角的"加速"按钮，然后单击"保存"后返回主菜单（如图8）。

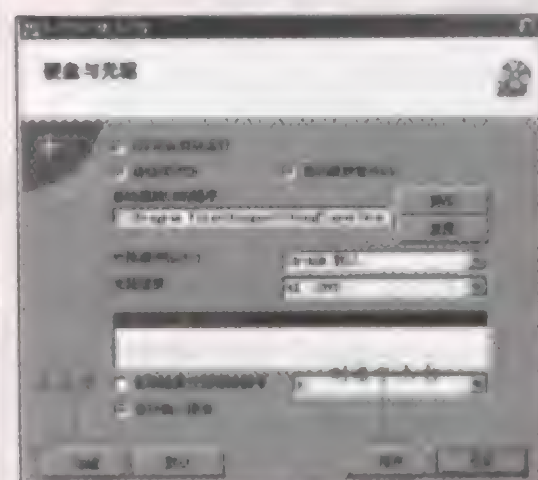


图8

七、其它

建议一块硬盘最好单独使用一个IDE接口，不要在副IDE接口上连接光驱等其他IDE设备，在Windows 2000/XP以及VIA芯片组的IDE驱动程序设置里，关闭和硬盘一起的那个Secondary IDE通道，让硬盘做到带宽独享。

好，经过上述这些优化过程，朋友们的硬盘都可以跑得更快了。

手机号码 追踪述源

■山东 郭兆颖

手机越来越普及了，不少朋友在使用手机的过程中有这样一个困惑：对方用手机打来电话，尽管有来电显示，但你并不清楚该手机的归属地在哪（当然熟悉的号码除外）。你想知道打来的手机号码是什么地方的吗？那就快使用软件“手机号码归属地查询”吧，你只要键入手机号码的前7位数字，就可以查清该手机号码的来龙去脉！

一、软件的功能

“手机号码归属地查询”收录了34 300多条手机号码归属地信息。包括：该号码所属省份、城市以及该号码SIM卡类型。号码资源收录容量极大，可以方便地帮你了解任何一个短信的来源地。

该软件还提供了在线下载最新数据库的功能，你可以及时地更新你的数据库。而且本软件还提供了在线提交数据功能，如果你发现某号码的归属地有误或尚未收录，你可以使用该功能方便地提交给作者，这就保证了数据库的准确性。

二、软件的使用

“手机号码归属地查询”是测试软件，其最新版为2.0，尺寸为466kB，下载网址是：http://MobileSearch.dhs.org。

“手机号码归属地查询”还是绿色软件，你只要将下载来的ZIP压缩包解压后，运行其中的MobileSearch.exe就可以了，其主界面如图1，例如一个手机号为1305397xxxx，输入“1305397”，点击“查询手机号码归属地”按钮，马上就会显示信息：原来是山东临沂市的手机号，SIM卡的类型为“山东联通130卡”。当然它除了能查询中国联通外，软件同样支持中国移动手机号码的查询。

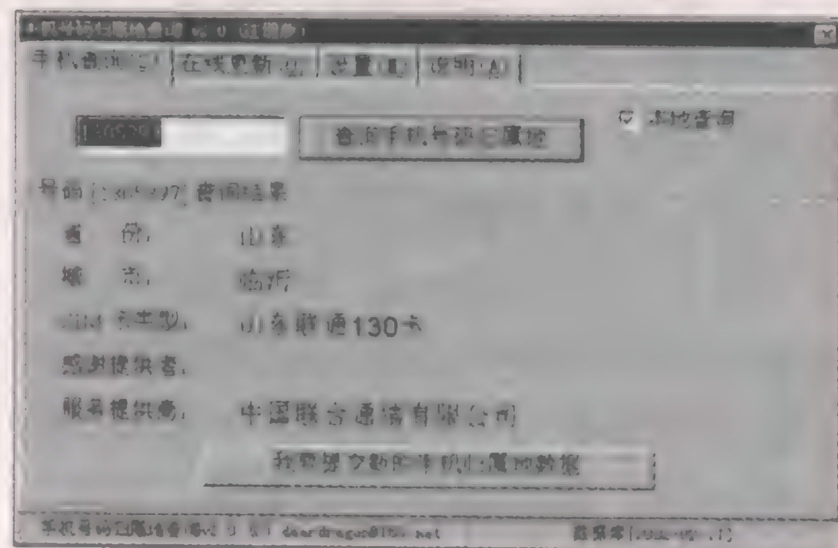


图1

为了保证查询的准确性，数据库需要经常更新。点击“下载最新数据库”按钮即可。可惜的是未注册版本更新有限制。

让公式与文本“和平共处”

■山东 西贝

在你使用Excel编辑工作表时，是不是为在同一单元格内既想输入公式又想输入文本而犯愁？此时，愿笔者以下所述的两种方法能助你一臂之力。

一、文本运算符法

在Excel中，和（&）是文本运算符，其作用是将两个文本值连接或串起来产生一个连续的文本值。但你可不要被这句话给欺骗了，因为在公式中你同样可以使用文本运算符。比如，你可以在D5单击格中输入公式：=B5*C5/10000&"万元"。不过，请注意：“万元”二字一定得用半角的双直引号“"”括起来。

现在，看一看显示效果，比你在D5单元格中输入公式，再在E5单元格中输入“万元”二字，显得漂亮多了吧（如图1）？

D5 =B5*C5/10000&"万元"

	A	B	C	D
1	名称	数量	单价	金额
2	A产品	221	509	11.2489万元
3	B产品	4332	654	283.3128万元
4	C产品	654	999	65.3346万元
5	D产品	8797	7869	6922.3593万元

图1

二、自定义格式法

要实现公式与文字同时出现在同一单元格中，还可通过定义单元格数字格式的方法实现，方法如下：

1.在D5单元格中输入“=B5*C5/10000”，并按下回车键，然后选中D5单元格。

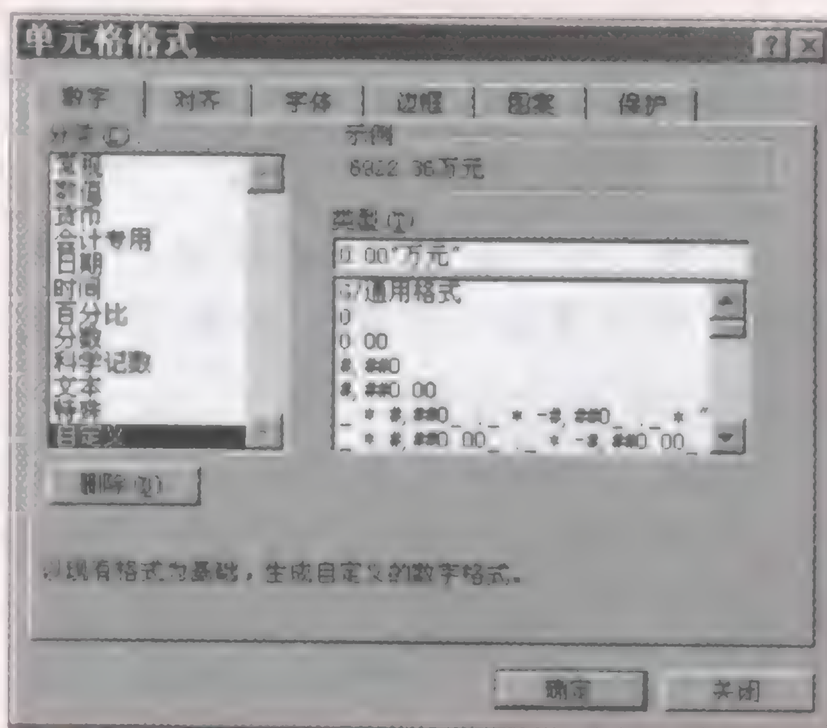


图2

2.单击“格式”菜单中的“单元格”命令，系统弹出“单元格格式”对话框。

3.选择“数字”选项卡，在“分类”框中单击“自定义”，然后在“类型”列表框中，选择需要的数字格式，或者直接在“类型”文本框中输入需要的数字格式。在此，我们选择“0.00”，然后紧接着“0.00”之后输入“"万元"”（如图2）。同样，此处的“万元”也得使用半角的双直引号“"”括起来。

4.单击“确定”按钮，关闭“单元格格式”对话框。

上述“文本运算符法”有一个缺点，就是你无法定义数值的小数位数，而“自定义格式法”可以让你定义小数位数，请根据需要选择使用。

查看QQ好友IP地址的几种方法

■山东 黄家贞

现今，QQ成了网上寻呼和聊天的代名词了。你是否想知道你的好友的IP地址及其来自何方呢？使用下面任意一种方法就能查看到哟。这几种方法你可根据具体情况选择使用。

一、使用专门的IP地址检测工具查IP

这是一种最简单的方法，专门用于检测QQ好友IP地址的工具最出名的有2个：一个是“网络企鹅”；另一个是“QQ狙击手”。

1.网络企鹅

“网络企鹅”除了能查看好友的IP地址，分析好友所在的地理位置外，它内部还存储了200多个很酷的聊天贴图和聊天用语，可供复制使用；内置消息炸弹，允许多消息循环自动发送，允许设置消息发送间隔时间；屏蔽QQ的广告，无论你怎么点，都不会出现广告页面。

该软件要求工作在连线状态下，因此首先要联上Internet，然后登录你的QQ，再运行“网络企鹅”，第一次运行时软件会询问一些基本信息，可以不填，稍后软件启动成功后会在任务栏右端出现黄色的笑脸图标。

它的使用非常简单：点任务栏右边的小脸谱，从弹出的菜单中选择“IP查看”。这时会弹出一个窗口，该窗口内部没有任何内容。此时你可给在线好友发一个消息，如果网络畅通，当消息发过去后。该好友的IP地址、号码、端口等信息会加入到前述窗口中（如图1）。以后，每得到一个新的好友IP地址信息，“网络企鹅”将自动将其相关信息加入“IP查看”窗口。

“网络企鹅”是共享软件，未注册版会定时弹出要求注册的对话框，但功能并无限制，软件尺寸为637kB，可到http://zhoujiehg.myetang.com/peng上下载。

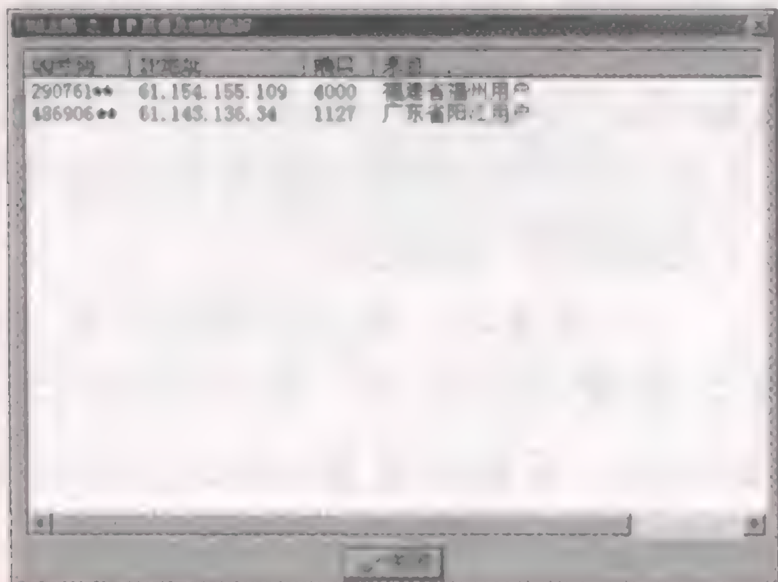


图1

2.QQ狙击手

“QQ狙击手”的功能相当简单，只能用来查看好友的IP地址及来自何方。当你第一次运行QQ狙击手时，需要在“设置”中设置一些参数：指定QQ执行文件：点击右边的“打开文件夹”图标，定位到你的QQ的安装目录（例如：C:\Program Files\Tencent\），然后在对话框中选定QQ2000B.exe执行文件。如果你的QQ安装目录改变了的话，你需在此重新指定QQ执行文件的目录，另外你还可以设置QQ的客户端默认端口等。上面的设置完成后，“QQ狙击手”就启动了，其界面如图2，窗口的上半部是与你通讯的好友或者陌生人的IP地址信息及来自什么地方。下半部是实时更新的，只要你的QQ与外界通讯，这部分就会实时地显示出来。

“QQ狙击手”也是共享软件，未注册版有功能限制，软件尺寸为1014kB，下载网址是：http://www.ipsniper.com/。



图2

二、利用防火墙查看IP

你是在网吧上的QQ吗？那上面所说的专用的QQ好友IP地址查看工具你可能无法使用了，但我们难道就束手无策了吗？答案是否定的！我们可以使用防火墙来获得IP地址。网吧为了自身的安全一定都安装了防火墙软件吧，那就好办了！下面以“天网防火墙”为例进行说明：

1.运行防火墙程序，在“自定义IP规则”那一栏里把“UDP数据包监视”选项打上勾。因为QQ中的聊天功能是使用UDP的4000端口作为数据的发送和接收端口的，所以要把它选上。然后点一下工具按钮上的一个像磁盘似的图标，再点“确定”按钮，你刚才的设置就生效了。

2.运行QQ，当发信息给你的好友时，发完信息后再切换到防火墙程序所在窗口，看看当前由防火墙记录下来的日志（点击主界面像铅笔一样的按钮即进入日志界面），其记录格式如图3：

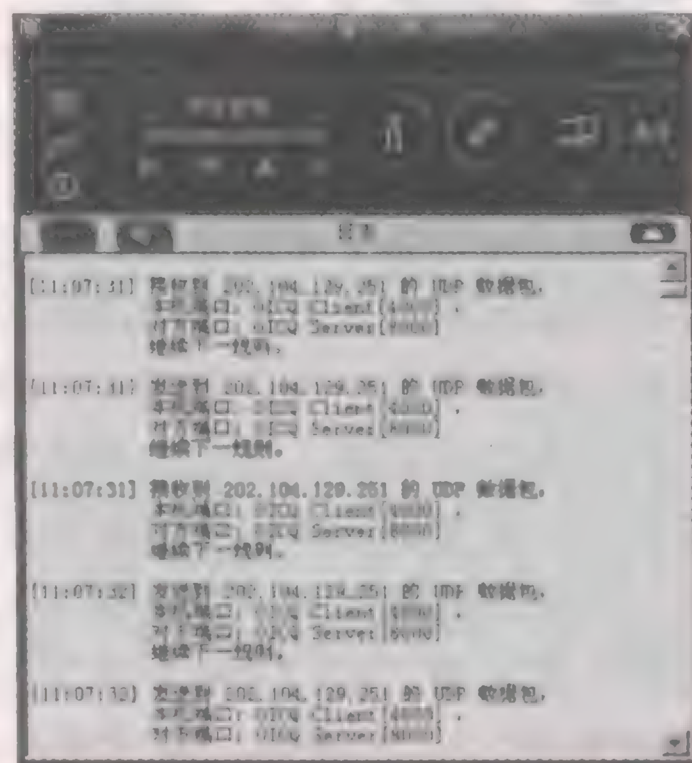


图3

[11:07:33] 发送到202.104.129.251的UDP数据包，

本机端口：OICQ Client[4000]，

对方端口：OICQ Server[8000]

继续下一规则。

[11:07:33] 接收到202.104.129.251的UDP数据包，

本机端口：OICQ Client[4000]，

对方端口：OICQ Server[8000]

继续下一规则。

其中的“202.104.129.251”就是好友的IP地址。知道了好友的IP，再配合像“追捕”之类的工具软件，你就知道好友大概在哪里了。

三、用DOS命令查看IP

什么？你所在的网吧连防火墙也没安装？那该怎么查看好友的IP地址呢？让我想想……有了！用DOS命令netstat来查看！

用这种方法有个前提条件，那就是你一定要用甜言蜜语把你想知道IP地址的好友请到QQ的“二人世界”里来。然后你在MS-DOS窗口里输入如下命令：netstat-n，你将看到如下格式的内容：

Active Connections

Proto	Local Address	Foreign Address	State
TCP	61.109.34.78:1200	61.154.155.109:61555	ESTABLISHED
TCP	61.109.34.78:2694	61.143.136.34:6667	ESTABLISHED
TCP	61.109.34.78:4869	202.104.121.291:23	ESTABLISHED

哇！有好几个IP地址，哪个才是我们要找的呢？别着急，现在你就退出“二人世界”，然后在DOS下再输入一次netstat-n，你将看到如下格式的内容：

Active Connections

Proto	Local Address	Foreign Address	State
TCP	61.109.34.78:1200	61.154.155.109:61555	TIME_WAIT
TCP	61.109.34.78:2694	202.109.72.40:6667	ESTABLISHED
TCP	61.109.34.78:4869	202.104.121.291:23	ESTABLISHED

看出前后两次的区别了吗？对，就是在State列上字符发生了变化，由ESTABLISHED变为了TIME_WAIT。对了，它前面的61.154.155.109即是我们要找的IP地址。

为什么说该地址就是我们要找的IP呢？这是因为我们在“二人世界”时要传送消息，相互之间必然要产生连接（通过UDP协议），此时自然是“ESTABLISHED”了，而退出“二人世界”连接就断开了，自然就是“TIME_WAIT”了。使用这种方法，不需要另外在电脑上安装相关软件，因此在任意一台能上网的Windows电脑上都能使用。

编后注： 这里郑重提醒读者朋友们，一定不要将上面介绍的方法用于任何非善意用途，目前针对各种QQ攻击性工具的防护以至反攻击的软件也有很多，记住“害人者恒为人所害”，千万不要玩火自焚！

智能广告杀手——Ad Killer

■山东 黄家贞

网站设计者为了增加自己网站的收入或扩大知名度，总是在我们浏览他的网页时，自动弹出一些广告窗口，浪费我们的宝贵时间不说，还会占用大量的系统资源，甚至造成死机！你是否像我一样，只想浏览网页而不想看那烦人的广告呢？那么用“Ad Killer（中文名为‘广告杀手’）”好了。有了它的帮助，保证你不再怕广告了。

一、软件的特点

1.将广告窗口消灭在萌芽状态

一般的杀广告窗口的工具的工作过程是：在你浏览网页时，一旦广告窗口出现会自动被关闭。但你是否觉得连这个“一出现”也无法忍受呢？再说这样也会消耗宝贵的系统资源。而“广告杀手”的工作过程是自动“杀掉”这些广告窗口，也就是说在广告出现之前，这个软件就为你将广告干掉了。

2.智能识别广告窗口

该软件采用通用的窗口特征判断方法来辨认广告窗口。这样做的好处是：一般不会杀错，一般也不会杀漏广告窗口，因此效果非常好，并且使用该软件无需任何配置。真正的傻瓜式软件！

3.自动加载

“广告杀手”可以随着浏览器的启动而自动加载。即你启动浏览器上网时它会自动运行。省去了你启动它的麻烦。

不过，由于Win98/Me的文件夹窗口，比如“我的电脑”，内核其实也是浏览器，所以你打开“我的电脑”时，也会自动加载“广告杀手”的。这不能不说是一个遗憾。

二、软件的使用

“广告杀手”使用起来非常简单，完全不需要学习怎么使用。下载这个软件后，双击安装，一路“Next”下去就能安装成功。

现在上网，再没有广告窗口来烦你了！“广告杀手”运行后自动隐藏到系统任务栏托盘区上，那里有一个灯泡的图标就是。双击打开主界面，右键单击打开功能菜单。

你可以随时暂停或者继续Ad Killer的工作，只要在系统状态栏图标上右键单击，选择“暂停工作”/“开始工作”就可以了；也可以双击这个图标，显示本软件的主界面，单击“切换”按钮。

Ad Killer工作时和暂停时的图标是不一样的，你可以简单地通过这个图标的不同状态确认当前它是否正在工作。工作时灯泡亮着，暂停时灯泡熄灭。

三、两个小技巧

1.每杀掉一个广告窗口，Ad Killer会用系统小喇叭提示一声。这样你就知道它杀了一个广告，如果你想看这个广告，可以暂停它，再刷新一下浏览器即可。

2.一些Web聊天室弹出的窗口和广告窗口很相似，所以可能会被自动关闭。如果你要进入这样的聊天室，一定要先暂停这个软件哟。当然，进入聊天室就可以让Ad Killer继续工作了，因为Ad Killer不会杀掉已经存在的任何窗口，也包括广告窗口。

“广告杀手”是共享软件，未注册版只能试用30天，整个软件只有296kB，下载网址是http://cuijiu.myetang.com/adkillerc.htm。

应用

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

问题交流

客座专家 龚胜 苏旅

读者 丹秋生问：在IE中下载文件时，一般默认路径是在“我的文档”文件夹中，请问如何改变IE默认的文件下载路径？

答：可通过修改注册表实现。启动Windows的注册表编辑器，依次展开HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Internet Explorer主键，此时我们就可以在Internet Explorer主键下发现一个名为“DownLoad Directory”的字符串值。它就是用于定义IE默认文件下载路径的，我们只需对其进行适当修改，例如将其改为“D:\IEdl”就可以了。

四川 龚胜

读者 背包大侠问：最近我安装了Windows XP，不过我发现有些软件不能在Windows XP下很好地运行，请问如何解决这些软件不兼容的问题？

答：由于Windows XP和Windows 98的内核有很大的差异，在Windows 98下可以安装运行的软件，在Windows XP下不一定能行。不过Windows XP有一个兼容模式来虚拟其他操作系统，它可以模拟Windows 95/98/2000等。具体方法是：将那些不能安装的软件的安装文件拖到Windows XP桌面上，然后用鼠标右键单击文件图标，选择“属性”选项，并选择需要的操作系统兼容模式，这样就可以正常安装并运行软件了。

四川 龚胜

读者 谢静问：我是一家单位的打字员，有时候文件中的某些段落需要特殊的行距，一般的方法达不到要求，我想知道如何在Word中随心所欲地调整行距？

答：Word里所有可以选择的行距还不能达到要求时，可使用文字框，把两行文字写在两个文字框里，自由拖动就好了。或者选中需改的行后，点“格式”→“段落”→“行距”，选“固定值”，改右边的数值即可。

四川 龚胜

读者 flyer问：我发现有些从网上下载的文本文件可以让系统自动记录下每次打开的时间，请问是如何实现的？

答：在记事本中，我们可以记录每次打开某个文本文件的时间，方法为：在该文件的第一行输入“.LOG”（必须大写），然后换行开始正文。这样每次打开了该文件后，在关闭时会自动在文件后面添加当前时间。

四川 龚胜

读者 李欣新问：最近我玩游戏时，机器常常忽然自己重新启动了，往往要反复好多次。请问如果是硬件故障，最可能跟哪些硬件有关？

答：一般来说是内存条的问条，试换根内存看看，以前有些老主板比如SiS530（集成+K6-2)有这样的毛病，有时是CPU过热产生的保护功能，到了一定的热度，就自动重启，当然经常忽然重启与电源故障或供电质量也有关系。具体原因不太好说，请用“替换法”加以判断。

四川 龚胜

读者 牛大侠问：硬盘可能是电脑中故障率最高的重要配件了，请问硬盘出现问题前一般有哪些征兆？

答：硬盘出现故障，最好能尽早发现并及时采取正

娱乐

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

晶合后院 野原新之住问：本人《盟军敢死队2》的第2关过不去了，地图上已经一个敌人都不剩了（没用密技），该炸的建筑物也炸了，可是就是过不去啊，怎么回事？

答：1.排除水雷（一开始让水手下水，用Shift键）

2.找到监狱的钥匙（在大楼顶上的那个“侍官”手里）

3.救出全部盟军海员和舰长（这个有点难度，得将船厂内大部分敌人消灭才行，用钥匙将第3号仓库打开，里面就是船员）

4.使用电台联系贝雷帽

5.打开两个闸门并逃到潜艇上

6.取密文

注意：船员一个也不能少，小狗可以背进潜艇。

晶合后院 小霸王龙

晶合后院 网络三叶虫问：我现在正在玩《探检道》，刚进游戏，到了非洲不知道应该怎么雇佣队员，请大家指教。

答：在雇佣状态下，点击各雇员前面的空格，选中后，再次点击就OK了。

晶合后院 胡娇

晶合后院 小扬问：小弟目前正在玩《英雄本色》，玩到在火海中逃生这一段时怎么也找不到出口，请赐教。

答：这一关开始从右面一些走（不是右面转弯，是贴右直走），然后顺着火（往哪边着就往哪边走）走过一个小走廊，然后经过2个大厅，上楼梯，前面有障碍，跳过去。同时转身，小心对面来的火（我也躲了好几次

应用

确的措施。如果等到病入膏肓才作处理，硬盘中宝贵的数据就可能丢失，造成重大损失。一般来说，硬盘出现故障前会有以下几种表现：

一是出现“SMART Failure Predicted on Primary Master:ST310210A”，“Immediately back-up your date and replace your hard disk drive. A failure may be imminent.”的提示。出现这种提示后，应立即备份重要数据，并尽快更换新盘。所谓S.M.A.R.T技术（自我监视、分析和报告技术）是硬盘厂商提供的一个规范，主要目的是预防某些设备失败，提高硬盘可靠性和确保数据的连续性，目前所有硬盘都支持该技术。使用该技术，可在一定程度上保护硬盘数据的安全。开机时出现S.M.A.R.T故障提示，这是硬盘厂家本身内置在硬盘里的自动检测功能在起作用，出现这种提示说明你的硬盘有潜在的物理故障，很快就可能出现不能正常运行的情况。

二是系统无法正常启动，或系统运行极不稳定，程序经常出错，同时运行磁盘扫描也不能通过，经常在扫描时缓慢停滞甚至死机，这些现象也表明很可能是硬盘出现问题。另外如果开机时常无法识别硬盘，也表明硬盘可能出现了严重的故障。

四川 龚胜

读者 曲洋洋问：请问机箱后面在电源线下面的两个并排长方形小插口是什么接口，我的电脑外设都没接在上面啊？

答：该接口即USB接口，USB的英文全称是Universal Serial Bus，即通用串行总线。它是由Intel等多家公司提出的一种计算机外部接口标准。它支持多设备连接，理论上可以带255个设备，传输速度较普通的并口、串口要高，其1.0版本技术标准最多为12Mbit/s，而2.0版本的最多为480Mbit/s，在目前的主板上USB是一种标准接口，同时许多外设产品如打印机、扫描仪、数码相机等都采用USB接口设计。

湖南 苏旅

读者 软驱问：我不想让别人使用我电脑上的软驱，请问如何在Windows下屏蔽软驱？

答：此问题曾经多次回答过，本次再详细解答一下。关闭或屏蔽软驱，除了使用第三方软件外，一般有两种办法：一是进入Windows“控制面板”的“系统”选项，然后选择“设备管理器”，在展开的硬件设备树形图中，用鼠标右键“禁用”相应的驱动器设备，即可达到暂时屏蔽其作用的目的。不过这种办法容易被人发现而失效。此外还有一种较为有效的方法，即在主板CMOS设置中关闭软驱使用权，具体步骤是将CMOS设置中“ADVANCE BIOS FEATURES”的“Drivers A”设置为“None”或与当前软驱硬件格式不符的设备型号，这样即可关闭软驱的使用权限。同时，在设置后最好也给CMOS设置加上密码保护，这样就更为安全。

不过，对于计算机初级使用者来讲，使用上面提到的两种方法时一定要将机理搞清，不要出现屏蔽软驱后，自己想用时也用不了的问题。

湖南 苏旅

读者 孤注一置问：我的电脑装的是双硬盘，但我发现它们的盘符顺序出现了问题，原来的老硬盘D、E分区变成了E、F分区，而在老硬盘C、E分区之间却挤入了新硬盘的C分区。怎么调整都不好，请问这是怎么回事？

答：这是典型的双硬盘“盘符交错”问题的现象。这个问题以前也曾经解答过，但考虑到“盘符交错”在绝大多数新安装的双硬盘系统上都会存在，而且给用户带来许多使用上的麻烦。所以再全面地回答一下，其解决办法有如下几种。

一是抉择法：对于两块都有主分区的硬盘来说，可在

娱乐

才成），然后从右面台子后的门进去（一进门当然会有敌人，在外面准备好霰弹枪）。

晶合后院 昂星

晶合后院 leon921问：《卧龙与凤雏》中，在昆仑宫怎样抓猩猩？

答：在洞口抓一次，到地道的左边、右边以及右上的洞再抓3次（这3次可不分先后），最后在上方地道最深处发现猩猩！它逃走后，后面有堵墙发着光，从那出去即到成都新城，在一民居中后再发现猩猩！

晶合后院 阿兰蒂亚

晶合后院 豹翼问：《格兰蒂亚2》中，诸神的生地3怎么通过呀？我打了有一个月了，还是不知道怎么走过去！

答：一直往右下方走就OK，可能切换镜头要一点时间。另外只要你在走的时候留心注意一下右上角的方向盘（按Tab可开启这个功能），根据其显示范围的大小来确定自己的方向是否正确就行了。

晶合后院 极速&爱迪生

晶合后院 天方夜色问：《龙狼传》中的3个油桶在哪里？修车轮的油桶我找到了，水缸后的也找到了，第3个呢？

答：帐篷后面。在营地里和可以说话的士兵说话，有一个会提示你位置。

晶合后院 布莱特

晶合后院 OTTO问：《荣誉勋章——联合袭击》第1关中，救出上校后随他到一个铁门前，上校有开门技能，也有开门动作，可那该死的铁门就是不开啊，还需要什么剧

BIOS设置中使第一硬盘为AUTO设置，而将第二硬盘设置为None。这样在开机进入Windows后就可以避免这种“盘符交错”的问题了。如果双硬盘的主分区分别装有不同的操作系统，那么就可以通过反复抉择设置而分别切换两块硬盘上的操作系统。不过该方法也有一定的局限性，在单一的DOS模式下将无法发现被BIOS设置屏蔽的第二硬盘，也就无法对其进行读写操作了。

二是分区法：其方法是只在第一硬盘上建立主分区（当然也可设置扩展分区），而将第二硬盘全部设置为为扩展分区（不要设置主分区），然后再在其中划分逻辑分区，这样就可以彻底避免“盘符交错”了，不过用这种方法很容易删去第二硬盘上的数据，同时也无法使第二个硬盘顺利启动操作系统，在操作之前也需做好备份工作。

其他避免“盘符交错”问题的办法还有利用Partition Magic之类的软件进行设置，部分硬盘厂商也推出了专门的设置软件，这里就不多叙述了。

湖南 苏旅

读者 胡闹问：请问有没有一种软件可以将VCD上的图像转换为电脑上通用的格式，比如rm、mpg、avi、wma、mov等？

答：你说的这种转换不难，使用一些视频编辑软件即可达到目的。如果你使用的是Windows Me或XP，那么其自带的Windows Movie Maker就具有转换常见avi、mpg等媒体文件为wma的功能。其他著名的视频编辑软件也有一些，如EO-VIDEO就很不错。特别推荐使用Ulead Video Studio 5（绘声绘影5），它不仅是一款功能强大的家用级视频编辑软件，而且还能把mpg和avi格式文件转换为rm、wma等格式文件，其使用也很方便。最近Ulead公司又推出了新版的Ulead Video Studio 6，它在以前版本的基础上又有许多提高。

湖南 苏旅

读者 陌生人问：我的电脑软驱有的磁盘能读写，有的不能读写。但不能读写的磁盘在别的电脑中能够读写。这是怎么回事？

答：我认为软驱本身故障或感染病毒这两种情况均有可能。首先，您可以试着清洗一下软驱的磁头，这可以使用专用的清洗盘和清洗刷进行。清洗后再运行磁盘，如果问题仍然存在的话，则可能是软驱磁头定位出现问题，或者是软驱老化导致的质量故障。这样的话最好更换新软驱。当然，磁盘本身质量的好坏也是一个问题，使用时需要注意。至于病毒的影响我觉得也是很有可能的，您可以使用最新的光盘版的金山毒霸，这类影响磁盘读取的病毒程序大多编制较早，许多杀毒软件都能够有效的进行查杀。当然，不适当的主板总线设置（即CPU外频设置）也可能使软驱工作出现异常情况。

湖南 苏旅

读者 PUPU问：为什么我的Windows 98在登录窗口时要求提示输入密码，而我单击“取消”或按ESC键后，系统即可自动登录而不要任何密码。这是怎么回事？我要让系统强制必须输入密码才能通过，要怎么修改？还有如果我想删除登录密码，又怎么办呢？

答：呵呵，这是Windows 98一个很简单的安全问题。解决的方法很简单，通过使用其自带的regedit.exe程序修改Windows注册表中的对应选项即可。具体方法是：首先单击Windows的“开始”菜单，然后选择“运行”栏目并输入“regedit”字样,这样就打开Windows的注册表。然后，用鼠标展开其中的“HKEY_LOCAL_MACHINE\Network\Logon”分支，用鼠标右键新建一个DWORD值，起名为“MustBeValidated”，并将其值设为“1”，再次启动系统后即可强制使用密码登陆功能了。至于删除密码功能，用户只要删除Windows安装目

情或是拿到什么物品吗？

答：一会里面有德国兵出来，打死后，开门上楼，然后在桌子上拿机关枪子弹，用机关枪把对面的德国兵扫死，就可以进铁门了。

晶合后院 火山黄鼠狼

晶合后院 Cross问：《地牢围攻》中找齐8块石头进入祭坛下的地宫，但最后一个门却打不开，为什么？

答：在找Elddim城的石头后，回城找NPC对话，她会给你一枚戒指。在Hiroth城开启祭坛后回道具店与NPC对话，若有那枚戒指她会给你另一块石头，进入祭坛下地宫的最后一个房间，你会看见一个小圆台，周围有4座雕像围着，把石头放上去最后那个门就开了。

晶合后院 Fly

晶合后院 Cross问：《地牢围攻》中的Grescal城附近据说有金字塔，要是真的那如何寻找？

答：确实存在，由于Grescal城附近的沙漠没有任何参照物，故找起来非常麻烦，有两种方法：

1.先去Elddim城，然后向N（北）方向去“Great Northern Forest”，那里有座塔楼，乘塔楼里的电梯可以到一个小岛，在岛上找另一座塔楼，乘塔楼的电梯到达一个地洞，里边的怪物实力超强（难度Normal），可以练练级，地洞走到头乘电梯上去就到金字塔了。其实找金字塔的目的就是去其下边的地洞打怪物练级。这种方法适合等级不够去Grescal城的玩家，但“Great Northern Forest”地形很复杂，塔楼不太好找。

2.若等级够去Grescal城，那么可以一直向S（南）方向跑，跑到尽头（路途非常遥远，大概需要5分钟）向W（西）或E（东）方向跑，会找到一座复活雕像，以雕

应用

录下的*.pwl密码文件以及Profiles子目录下的所有个人信息文件，然后重新启动Windows就可以了。此外还可以采用修改注册表的方法，运行“regedit.exe”，打开注册表中“HKEY_LOCAL_MACHINE\Network\Logon”，并把分支下的“UserProfiles”修改为“0”，然后重新启动Windows也可达到同样的目的。

湖南 苏旅

读者 CY问：最近购买硬盘，听老板吹嘘其硬盘的平均寻道时间如何如何低，只有5ms，但我又看到许多书上把平均访问时间作为测试的重要数据，请问他们有什么区别啊？

答：硬盘读取参数一般有平均寻道时间（Average Seek Time）：指硬盘磁头移动到数据所在磁道时所用的时间，单位为毫秒（ms）；平均潜伏期（Average Latency）：指磁头移动到数据所在的磁道后，等待所要的数据块继续转动（一般为半圈）到磁头下的时间，单位为毫秒（ms）；平均访问时间（Average Access）：指磁头找到指定数据的平均时间，单位为毫秒（ms）。平均访问时间一般看作是平均寻道时间和平均潜伏时间的总和。由于平均访问时间必定要高于平均寻道时间，所以现在不少硬盘厂商做广告时利用平均寻道时间来代替平均访问时间，这在一定程度上误导了不少用户。所以购买测试时一定要分清楚它们之间的区别。

湖南 苏旅

读者 朱头小太郎问：请问什么是内存的SPD？此外，我的电脑退出Win98时软驱常发出隆隆的声音，而且软盘灯不断亮，这是怎么回事？如何解决呢？

答：SPD是Serial Presence Detect的英文缩写。它指的是内存上的一种类IC器件，里面保存着一些数据，记录着内存的容量、性能参数及厂家信息等。而主板在工作时都会根据内存条SPD的信息情况自动配置内存的工作方式和速度，从而保证系统的顺利运行。至于你的软驱在关机时自检，我估计是你Windows中安装有类似PC－Cillin杀毒软件的防火墙，他们大多都有“关机时检测软驱”的选项，主要为了防止开机启动盘中带有引导型病毒，将该项功能屏蔽即可关闭自检功能。

湖南 苏旅

读者 KN2002问：前几天去电脑城买显示卡，电脑商告诉我ATI 镭VE竟然不支持硬件T&L，是不是真的？该卡性能如何？此外ATI镭 LE比VE如何？

答：VE版本的镭（ATI RADEON）确实不支持T&L技术，因此该卡在3DMARK 2001等测试软件中的分数不高，玩一些对显卡硬件性能要求高的3D游戏时速度也不如人意。但相对以前ATI的卡来说性能已提高不少，此外，VE版本的镭最大特点就是能支持DVI数字接口，如果你使用的是DVI接口液晶显示器，用它是没错的了。镭的LE版本一般不支持DVI接口，但由于它支持T&L技术，所以在3D性能上要比VE版本好一些，目前市面上流行的多为镭LE Ultra（加速）版的产品，无论是在显示速度还是画质效果上都很不错。

湖南 苏旅

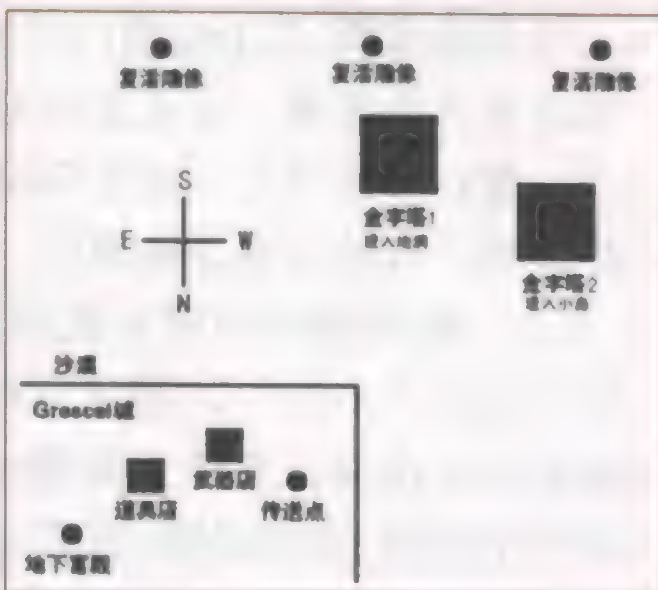
读者 撒旦问：rm格式我知道的只有Realplayer和豪杰解霸能播放，请问还有没有其他的又稳定又好用的工具能播放它？

答：由于rm文件为RealNetworks Inc.的专有视频格式文件，所以目前能兼容它的媒体播放器并不多，除了上面两种外，还有东方影都和金山影霸Ⅲ系列可以试试，不过在rm网络流格式播放方面，RealPlayer还算是最好的。

湖南 苏旅

娱乐

像为起点笔直地向N方向跑即会到达金字塔。若你运气好，在先前向S方向跑的时候也许就会遇到。要注意两点，一是复活雕像有3座，只有面朝正N方向的才是；二是金字塔一共有两座，离得不太远，其中门朝S方向开的一座（S.E方向）直接通向地洞，另一座（W.N方向）通向方法1中的小岛。



大体分布见图。

晶合后院 Fly

晶合后院 Cross问：《地牢围攻》中有些武器装备卖1 000多万，但我最多也只能拥有9 999 999金钱，怎么买啊。另外我想去Grescal城练练级，但等级不够，有什么好办法么？

答：1.这也算是游戏的Bug吧，要想把钱数超过1 000万，可以采用“送钱”的办法，即一个玩家通过交易把自己的钱给另外一个玩家。但钱数超过1 000万的玩家不可再从地上拣钱，也不能在商店里卖任何装备/道具，否则你身上的钱还是会“掉”下来。另外此方法必须至少有两个人同时组队游戏才可。

2.要去等级不够而无法到达的城，你至少要有54级，也就是有能力进入中等难度的游戏。首先自己建立一个初级难度的游戏，进入Grescal城，然后退出。再进另一个中级难度的游戏，然后迅速点“Start Game”进入即可，但建立服务器的玩家无法利用此Bug，另外要注意进入超等级的城无法使用传送点。

晶合后院 Fly



看大众软件，逛晶合后院！

热烈庆祝3.0版晶合后院“三期工程”竣工！

■晶合后院 大内总管

经过近期艰苦奋斗、好事多磨、忍辱负重、饱经风霜的煎熬日子，我们2002年晶合后院的“三期工程”终于竣工了！包括职业在内的所有承诺功能都一一推出到位，由于采用了新的技术，后院速度也大大提升，大家以后基本不用再担心自己家不是宽带了。

啊，首先先介绍一下大家最关心的职业问题。

目前后院的职业共分4种，分别为：厨师（菜谱）、铁匠（锤子）、农民（锄头）、矿工（铁镐），他们拥有自己独特的一项或几项技能（详情请看本期的“大众闲话”。美丽人生语：我要捡破烂，555……强烈抗议！快给我开设这个职业）。



为了形成后院居民之间的互动关系，目前居民一旦选择了自己所从事的职业就不能再拥有其它3种职业的任何特殊技能。任何一个职业都不可能单独生存，必须依靠和另外3个职业的交互才能进行修炼以达到技能的提高。具体来说，每一个职业所生产出来的物品都会是其它3种职业所需要的原料或者补给，避免让某个职业所生产的物品没有任何价值，而导致该职业无法生存。预计将逐步取消官方市场，完全通过二手市场让居民进行自由买卖或交换，让每人生产出来的物品都能物尽其用。

每一个职业的申请都有一定随机性（例如：遇到随机否考、猜数字等，一旦回答正确就有可能获得该职业的标志，如菜谱、锤子之类），但最终的决定权在居民本人，也就是说，遇到申请职业的突发事件是随机的，但是否接受该项职业由居民自己决定，每个ID只有一次选择职业的机会。为了防止一个人拥有过多的ID来参与职业交互，凡是条件合适申请职业证书的后院居民都需要给后院工会交纳一定的资金（POP）作为申请费用。

至于大家一直期待的“晶合后院联盟”，目前已正式推出。联盟的宗旨就是“后院人做后院事，大家共同居住，一起娱乐！”目前联盟正慢慢壮大，居民们正各自组建、选择自己喜爱的组织加入，和知音同好们一起交流、学习、提高，乐在其中。

联盟总部现正征召管理人员，欢迎有能力、愿意为居民服务的热心人报名，我们会将特制的LOGO给予为联盟服务的居民的签名中，以示特别身份。

呵呵，说了那么多专业语言，该说点轻松娱乐的了。

为了庆祝这一阶段性的成果，大内决定与民同乐，从6.1开始的10天里（6月1日——6月10日），将给予后院居民一些意外的事故和惊喜。

首先，在这10天里，市场里的所有物品都将全部8折（挥泪大甩卖、跳楼大放血！）。

其次，你在后院溜达的时候，意外事件机率将大大增加。除了大家喜爱的POP和苦求不得的烹饪书之外，我们还将为这些事件提供一些包括硬盘、主板、大众软件奖券等实物奖品。

想想看，你可能会突然得到如雪花般飘落的大众软件奖券（一次5张），或者，自己后院银行的户头上突然增加了2000POP，最动人的时刻应当是你被硬盘砸晕的那一瞬间，嘿，抱块主板回家跪着乐去！

第三，由于后院软硬件功能的完善，近期我们将举办几个大型活动，像“晶合后院世界杯竞猜”、“硬件联盟大征文”等。奖品多多，稿费多多。不信？透露点给你：如果你能猜中世界杯某一轮所有全部十六场比赛的胜负结果，我们将提供价值3000元的19"显示器一台。

哈哈，快来后院闲逛吧！

附：“晶合后院与民同乐杯”活动



为庆祝晶合后院“三期工程”圆满竣工，编辑部网络组决定组织这次“与民同乐”活动！活动主要的奖品如下：

一等奖一名，奖品：主板一块（或价值1000元的其他奖品）

二等奖一名，奖品：硬盘一块（或价值600元的其他奖品）

三等奖五十名：大众软件奖券5张

意外奖一百名：POP2000或《烹饪入门》一本或锤子一把。

活动时间：2002年6月1日——10日。

参加者：活动期间所有在后院闲逛的居民。

秦文化知识有奖问答



参与秦文化问答，得国产游戏精品！

1、秦始皇统一六国后，建都在何处？
A西安　B咸阳　C巨鹿　D邯郸

2、在“图穷匕见”的典故中，刺杀秦始皇的刺客是谁？
A聂政　B王离　C荆轲　D专诸

3、秦始皇的长子是谁？
A扶苏　B胡亥　C赵高　D子婴

4、被秦始皇尊为“仲父”的人是：
A李斯　B赵高　C吕不韦　D蒙恬

5、“破釜沉舟”这一典故说的是谁？
A刘邦　B陈胜　C吴广　D项羽

6、“指鹿为马”这一典故说的是谁？
A李斯　B章邯　C司马欣　D赵高

7、享誉海外的“世界第八奇迹”说的是什么？
A长城　B秦始皇兵马俑　C阿房宫　D泰山

8、大秦帝国自秦始皇创建到灭亡，一共存在了多少年？
A 14年　B 15年　C 16年　D17年

9、项羽在巨鹿大败秦军后，坑杀了三十万秦军降卒，当时率秦军投降的主将是：
A蒙恬　B王翦　C章邯　D 白起

10、秦二世胡亥死的时候只有二十四岁，他在位的时间仅有：
A 2年　B 3年　C4年　D1年

11、被赵高诬陷害死的秦丞相是：
A蒙恬　B吕不韦　C王离　D李斯

12、带领三千童男童女东渡求仙的是何人？
A卢生　B徐福　C淳于越　D尉缭子

13、铸剑大师欧冶子铸造的宝剑中唯一一把短剑是什么？
A湛卢剑　B巨阙剑　C鱼肠剑　D龙泉剑

14、“大风起兮云飞扬，威加海内兮归故乡，安得猛士兮守四方。”的作者是秦末的义军领袖：
A 项羽　B项梁　C刘邦　D吴广

15、少年时受过屠夫的胯下之辱，后来帮助刘邦夺取天下的著名将领是：
A张良　B樊哙　C韩信　D萧何

16、在博浪沙刺杀秦始皇的主使人是：
A韩信　B樊哙　C张良　D夏侯婴

17、胡亥死后，赵高立谁为帝？
A扶苏　B刘邦　C赵高　D子婴

18、为了巩固中央集权，秦始皇统一天下后推行郡县制，这是采纳了谁的建议？
A蒙恬　B李斯　C赵高　D淳于越

19、秦朝戍守边疆，督建长城的是著名将领：
A蒙恬　B王翦　C白起　D尉僚

20、“一字千金”典故是由谁而来？
A李斯　B吕不韦　C张仪　D甘罗

21、秦国成为战国七雄中最强大的国家是因为谁的变法？
A吕不韦　B商鞅　C范雎　D甘罗

22、为显示皇帝的威尊和与众不同，从秦代开始规定了一套制度，如皇帝的命为“制”等，皇帝的印信称作什么？
A朕　B章　C玺　D诏

23、秦始皇的封禅大礼是在哪座山举行的？
A黄山　B衡山　C泰山　D峨眉山

24、秦始皇前后共几次巡游全国？
A 三次　B四次　C五次　D六次

25、据史料记载，秦长城的起点和终点分别是：
A 山海关和嘉峪关　B 临洮和辽东
C 江沿台和嘉峪关　D山海关和玉门关

26、秦始皇陵建造在何处？
A泰山　B骊山　C秦岭　D太白山

27、韩国为了使秦国损耗国力，无力侵略其他国家，派人到秦国游说兴修水利，后来修成的工程反倒使秦国更加富强，这个水利工程是？
A芍陂　B漳水十二渠　C都江堰　D郑国渠

活动规则

请读者从上述答题中选择出正确的答案（单项选择），填写在下页的答卷中（答卷复印有效），并于2002年6月30日前（以当地邮戳为准）将答卷邮寄到以下地址：

北京和平门邮局3056信箱（邮编：100051）
大众软件“秦文化有奖问答”活动组收

本活动将从参加者中产生100名幸运者，他们将获得由目标软件（北京）有限公司开发的**“第一款走向世界的国产ARPG游戏”**《秦殇》特别纪念版产品一套（除包括标准正式版的全部光盘及说明书外，还将附赠一张由目标软件公司全体开发人员签名的照片及一张精美海报）。正确答案将在《大众软件》2002年第15期的读编栏目中公布。

活动主办单位：《大众软件》
协办单位：第三波软件（北京）有限公司
目标软件（北京）有限公司

编辑部轶事（五）

林晓：就在本期杂志快要截稿的时候，八卦阿飞忽然罕见地主动跑过来贡献“大众闲话”。原来是这么这么回事（偶在后院可还是无业游民呢，因为偶对厨师这个职业不感兴趣，偶等着有人做好饭偶去抢……阿飞眼睛发亮追问，鹅什么有鹅鹅在哪里……），有不明白此文的人请阅读本刊89页，或者到晶合后院（club.popsoft.com.cn）查询“职业”一项设置。





“职业”编辑

■阿飞

美丽人生是一位PPMM。

这是全编辑部都公认的。

也许，只有一个人不同意这种看法。

他认为——美丽人生，一个垃圾婆而已。

周四的上午九点，网络组的同志们揉着腥红的眼睛，伸几个懒腰，开始准备工作。一切都很正常。

忽然，阿飞的手机响了。

笨和狂人交换一个眼色，都偷偷伸伸舌头。他们知道阿飞上班期间最讨厌接手机。

阿飞不是没私事，而是他觉得，对方应该打他座机。老浪费我手机费，算什么朋友啊？



不过这电话看来还不能不接——阿飞终于接了。

嗯嗯啊啊一通之后，阿飞面带喜色地关机，回头对疑惑的同志们说道：“哥儿们，今天ken生病，来不了啦！”

“乌拉！”如果不是顾忌到其它组同事的反应，这一嗓异口同声的欢呼肯定能参加噪音大赛而且必然进入前三名。

然后……一片沉寂。

蓝桥熟练地放好平底锅，滴了些豆油，打了仨鸡蛋，用最猛的火快速煎了个很香的炒鸡蛋，然后开始在后院里四处瞎逛。

虽然不喜欢上班时老被ken从后面盯着的感觉，但现在，他却渴望碰到ken，说出那句著名的TS语录：“啊，我们又见面了，我好饿，我得蹭别人的饭票去了……哎？好香！你身上带着什么？炒鸡蛋？我最喜欢了，可以送给我吃么？”

蓝桥无数次回味着这一幸福时刻，想像着自己将会如何用充满温柔的音调、以最快的速度回答出三个字：“我乐意。”

有人在耳边悄悄说：“啊，你的手艺真不错，不去做厨师太可惜了，我给你写封介绍信吧。”

蓝桥猛然睁眼，一巴掌扇去那股熟悉的浓烟，怒斥道：“人品问题。”

果然是笨。

他站在旁边，用力吸口白沙，说：“老大，搞什么搞。我看阿飞挖几镐矿石也碍着你啦？”

阿飞嘿嘿笑道：“别理他，看，我又挖到一块精铁矿，去市上找俩蓝星那种傻铁匠，肯定卖好价。”

笨悻悻转头过去：“……人品问题！”

蓝桥狠狠喘口气，却听到ken的位置上有人笑起来。

“蓝桥这么拼命想当厨师，干嘛不真人PK，让ken乖乖自动来见呢？”

大众软件 秦文化知识有奖问答答卷（复印有效）

姓名		年龄		职业				
E-mail				邮编				
联系地址								
题号	1 2 3	4 5 6	7 8 9	10 11 12	13 14 15	16 17 18	19 20 21	22 23 24	25 26 27
答案									

蓝桥一扭头，满腹怒气全消："美丽，是你啊！你不是这期杂志的责编吗，怎么跑这儿来了？"

美丽人生从椅后站出来："别提了，那边有个责编杀手，我惹不起，躲了。"

狂人道："责编杀手？谁这么BT？"

笨附和道："就是，敢惹我们美丽MM，真不长眼。"

美丽人生大眼眨动两下，似乎就要感动得哭了。

狂人歪歪嘴："错了，我是说那人真差劲，一个垃圾婆也值得杀么？"

啊？！美丽的眼睛立刻又瞪圆了——若不是顾及自己淑女的身份……但她的目光，已经掐死狂狂不下几百次了。

狂人挥着竹竿，赶着一群鸡，嘴里吆喝着"哦、哦"，笑道："什么职业不好申请，偏想做个捡垃圾的，那不是垃圾婆是什么？"

美丽人生哼一声："捡垃圾的怎么样？你看你，什么不好玩，要当个鸡婆，还嫌长得不够面啊！"

狂人正玩得开心，也不以为杵，笑道："没有我这养鸡种菜的农民，把蓝桥的平底锅饿死啊？"不再睬她，径直把那群母鸡赶进鸡窝，生蛋去了。

蓝星匆匆走过来："各位各位，帮帮忙帮帮忙。"

美丽人生心想："追到这儿来了？"

忙着干活的人都不来理他，笨吐出一口烟圈："又什么事啊？"

"铁匠太辛苦，打一口锅都费那么久，我不想做了，再给我换一种吧？"

笨差点蹦起来："老大，你已经从矿工换到农民，又去当厨师，再换回铁匠……没得可换了。"

一想到自己的精铁矿以后再碰不到这么好的买主，阿飞就觉得伤心，劝道："嗨，你不知道吗，你那把锤子，可是后院里最赚钱的东东啊，蓝桥的锅、狂狂的锄头、还有我的铁镐，都得找你去打，赚钱的事做起来当然慢点。"



蓝星自己也觉着不好意思，讪讪的忽然看到美丽人生："嗨，美丽，我正找你，再给我几个页码吧？后院投稿的太多，我的栏目页码不够。"

美丽啊一声大叫，逃了开去："没有，没有，答笛还老逼着要呢，没有了，都没有了。"

蓝星无可奈何，问阿飞要了几块矿石，怏怏去了。

笨和狂人互看一眼，松了口气。

这时，Walker满脸严肃地走过来，问道："怎么这么吵，ken在不在？"

大伙都愣住了，还是蓝桥小时经常逃课，擅长糊弄老师，机灵道："啊……ken啊，他去一个公司和人谈赞助后院的事了，嗯，是和广告部的MM一路去的。"

Walker沉下脸，皱起眉头："这样啊，这下麻烦了……"

蓝桥问："大人，什么要紧事非要找ken啊？"

Walker嗯一声，一低头，看见蓝桥的炒鸡蛋了，顿时眼睛一亮："你也有《烹饪入门》这本书？"

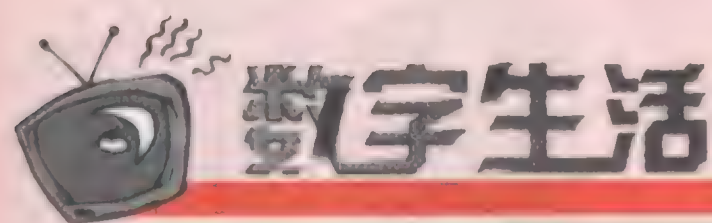
蓝桥忙道："啊……老大，我不是……不是上班玩游戏，我做……测试。"

Walker点点头，道："嗯，我知道，老老编也想帮忙测试一下，把你的《烹饪入门》丢市场里去吧，他正在那儿等着买呢。至于你损失的POP，我给你补了。"

蓝桥道："……好。"

Walker神色轻松起来，转身离开，想了想，又转回头来，叮嘱蓝桥："记得把你的铁锅也卖给我，市场里又没货了。" P





《数字生活》播出时间

每周星期一至星期五在北京电视台生活频道18：35至18：55分播出，本节目还通过全国电视网播放，欢迎收看。

精彩内容

光存储前景预测

光存储设备是指对介质进行烧蚀操作,使得其对激光的反射率不同而进行数据存储的信息存储装置。光存储介质有别于磁存储，具有防磁、抗震等优势，目前已广泛应用于个人电脑数据存储的各个领域。其中：

CD-ROM：最大众化的外部海量存储装置，已成为PC机的标准配置。目前CD-ROM已经达到了机械性能指标的一个物理极限，再有重大的技术突破已不太可能。CD-ROM正在缓慢地退出个人电脑的光存储体系。



CD-R：一次性写入介质，由于采用特殊的涂层而可以接受激光一次性的刻录。除了标准的650MB容量外，扩充性的CD-R具有800MB的容量，从单一的绿盘，发展到今天金盘、蓝盘并存的局面。刻录机的速度也在不停地增长。缩短刻录时间，是CD-R刻录技术的一个发展方向。

CD-RW：具有1000次的可擦写次数，满足数据重复擦写保存的需要。降低盘片价格，提高可复写次数及提升复写操作的速度是CD-RW所发展的方向。

DVD：以其GB单位的容量成为超高清晰影音惟一廉价的光介质载体。DVD单面单碟拥有4.7GB的容量，最高可达18GB，具有极强扩充性，是下一代光存储的主要接班人。

可擦写DVD：对于可擦写的DVD系统，目前仍处于一种完善规范和标准的状态。各种规格制式的产品互不兼容，目前主要有DVD-RAM、DVD+RW及DVD-RW三种制式，这些都需等到各种刻录制式统一，才会有较大的发展空间。

MP3褪去高贵外衣

功能多样化，价格低端化将是今夏MP3市的特点。以内存为存储介质的播放机，具有体积小、省电、防震等优点的MP3作为一种普及型消费电子产品，将大规模地走进家庭。目前市面上MP3播放机大多采用闪存作为存储介质，它小巧的身材颇受消费者的青睐，但它的存储容量还是有些不尽人意，要想实现存储容量质的飞跃，看来还有待时日。早已厌倦了反反复复的听那几首歌的朋友们，一定对此身有感触。

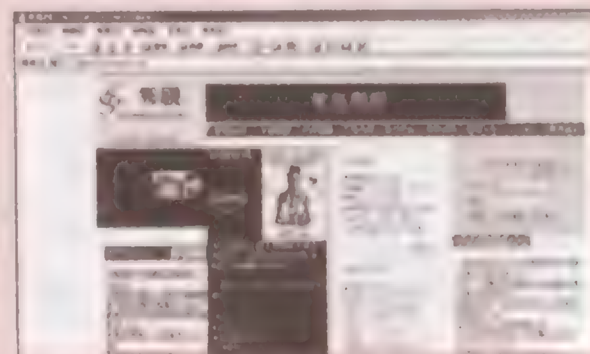


虽然MP3播放机在发展的路上存在着很多困难，但是作为一股新兴的音乐势力，各方人士均看好它的前景。根据IDC的调查，到2005年，全球手持型MP3播放机的销售量会从2001年的350万部增加到1570万部，增长率高达348%。

不可不知的网吧QQ安全措施

在网吧上网更要注意保护自己的隐私！首先应该尽快的把QQ升级到最高版本，这是目前防止黑客程序入侵最方便有效地方法。只要一升级，原来版本的QQ黑客工具就失效了。第二，密码的设置要尽可能复杂，比如在密码中包括数字、字母、标点符号；离开网吧时，要把QQ安装目录下自己的号码用Shift加Delete彻底删除，同时密码最好能够经常更换，因为密码不可能是永远安全的。第三，要为自己的密码申请“密码保护”——它可以保护你的QQ号密码的安全，就算密码发生了问题也可以取回。第四要防止木马程序，最好每次登录的时候从“注册向导”中登录，下线的时候再改一下密码就万无一失了。

聆听网络世界的声音



网络广播可以随时重播你所需要的图象、音乐和文字。甚至你还可以发布自己的网络广播。如“秀视网”就收集了国内外数百家的在线直播电台，还有很多在线电影、MTV、精彩的广告片断等等，非常不错。“中国广播在线”则是一个新兴的中国广播网站，不仅栏目多，而且内容广泛，有新闻、经济、交通等许多与我们息息相关的内容。而“网络特区”就属于纯直播的网站了，也就是说，世界各地的听众用收音机收听到的内容，同你用网络广播听到的内容是一样的。

小心手机病毒入侵

如果用手机收发短信息时，如果阅读完短消息后手机键盘被锁死，随后手机内存储的信息也被破坏掉了，那么，有可能你的手机已经被病毒感染。不过，它有攻，我有防，教你几招防止手机病毒入侵的方法：

关闭乱码电话。当对方电话拨入时，屏幕上显示的应是来电号码，如出现别的字样或奇异符号，应不回答或立即把电话关闭，如接听来电，则易感染病毒，机内设定有可能被破坏。

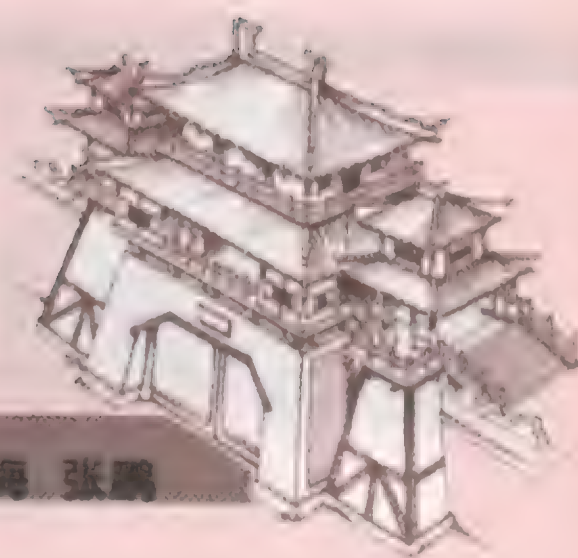
尽量少从网上下载信息。病毒要想侵入并且在移动网络上传送，必须先破坏手机短信息保护系统，而这并不是那么容易的事情。

注意短信息中可能存在的病毒。目前，已出现通过短信息发布来传播病毒的手机概念病毒。所谓概念病毒是指已经实现潜伏、传播、感染和破坏等病毒特性的病毒雏形。

要为手机查杀病毒。目前应对手机病毒的主要技术措施有两种：其一是通过无线网站对手机进行杀毒；其二是通过手机的IC接入口或红外传输口进行杀毒。



玩家说：我也要编游戏！大家一起来做梦吧！



林晓：刚刚度过9天的五一假期（好长的假期啊，最后两天忍不住跑到编辑部工作，呵呵，却惨遇4个小时的停电！），编辑部里的同事们匆匆展示了黝黑的肤色、五花八门的食品和天南地北的照片后，回到了电脑前——于是，再也没有什么力量能将他们从座位上拉起来了，他们打定主意今生都要和那个会显示处理信息的方盒子连在一起——除非，谁能把电闸拉掉……

在游戏剧场收到的稿子中，有许多都是游戏创意。限于篇幅，这期的游戏剧场只能集中展示这些创意中的一小部分，希望激发读者参与游戏设计和制作的热情，从游戏中得到更多的乐趣。

不过，窗外初夏的天气真好啊，为什么我们一定要把自己束缚在电脑上呢，我真想去把电闸拉掉呀，虽然这可能要付出生命代价……



圣剑传说

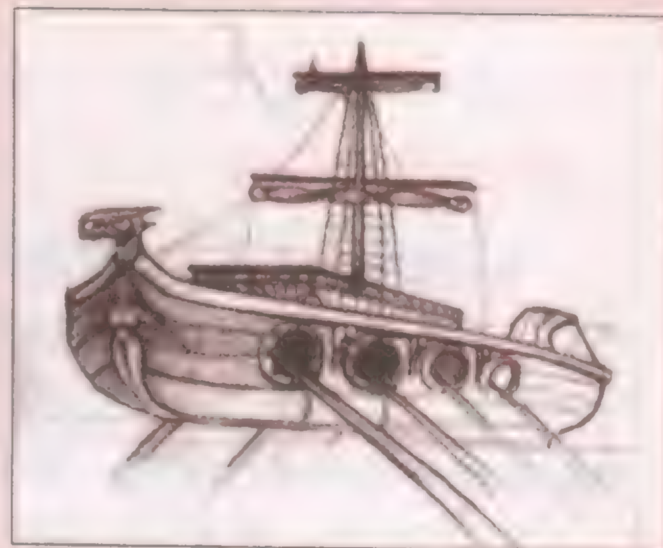
SHENG JIAN CHUAN SHUO

■上海 张鹏

游戏类型：RPG游戏 3D制作

故事背景

故事发生在虚幻的星球“丹玛巴贝尔”上，这里有一块陆地，三个种族——玻玛尔（神的庇护）种族、康奥斯（飞翔的鹰）种族，以及西琉帝斯（众兽之王）种族和平共处，每年都要举行一次多娜尔圣剑的继承仪式。少年艾特继承了多娜尔圣剑并在多娜尔圣殿完成了学业。



人物设定

人物职业分为战士、僧侣、魔道士、盗贼等，职业可以进化，战士可以升级为圣战士，僧侣可以升级为圣僧侣，魔道士可以升级为光明魔道士或者暗黑魔道士，盗贼可以升级为义贼和恶贼。

人物的属性分为HP、MP、SP和一些隐藏属性，例如：快乐值、喜好值、机动性等，这里我想说一下SP值，它是一种在超强攻击时消耗掉的值。

战斗系统

（1）游戏采用物理攻击和魔法攻击两种：

物理攻击分为普通技、连续技、超必杀技三种；魔法攻击分为攻击系魔法、防御系魔法、恢复系魔法以及暗·魔法。

（2）游戏所采用的战斗方式：

我把它称为时间点，也就是游戏系统会根据人物的机动性以及其它一些隐藏属性而决定行动次序，然后该人物的图标就会显示在屏幕的一个固定的地方，只要点击一下该人物图标便会出现行动指令，然后根据战斗情况，选择适合的指令，就可以等待这个人攻击了。由于人物图标是连续出现的，选择指令也就自然而然地需要连续性，因此这样可以达到战斗的连续性，同时不会因为选择指令时间过长而使战斗所花费的时间过长，这样做也可以使战斗更加具有紧张感和白热化。

(3)遇敌方式与战斗：

遇敌方式采用三种方式，即前面遇敌、侧面遇敌、后面遇敌。这三种方式将决定着进入战斗画面后的攻击先后，如果是前面遇敌则双方各为50%的先攻击机会；如果是侧面遇敌则进攻方为75%的先攻击，而防守方只有25%的先攻击；如果是后面遇敌则进攻方100%先攻击。这同样对敌人也有效。

物品设定

物品在游戏中分为攻击性物品如剑、刀、枪等；防御性物品如盾、甲等；恢复性物品如可以恢复HP值的草药、恢复MP值的草药等，但SP值是不能用某种物品进行恢复，因为在战斗一结束它就可以慢慢地自己恢复。

其它设定

迷宫——迷宫缩短，增加机关和陷阱，有时还要打破迷宫的墙才能找到出口。

美丽人生

MEI LI REN SHENG

■湖北 严元生



定位游戏

游戏的认知和定位过程不同于《虚拟人生》和《模拟人生》，故事背景要更复杂多变，要加入人物背景和交互性的AI智能心态系统组合。用角色扮演或者策略回合来表现都可以。



适合怎样的剧情

《美丽人生》是要以人生的美好为思想揭示一段段人生故事，意义上有点儿同于《虚拟人生》和《模拟人生》，但在表达上是决然不同的，在表达上它更要富于剧情化、故事化，以对人生更深层的认识和教化、启示为目的，所以其结构的完善性更要





依赖于剧情的细腻和完善。当然，我们也要借鉴同名电视剧的轻松、自在风格，将更多自我体现到游戏中去，但引进的素材只能是设计过程中加入的流行元素剧情参考，游戏的主观性、互动性和即时性可能会改变设计者的感情色彩或主观思想，也可能改变一个看上去很简单的结构或系统，而更多地转向玩家的主观思想和感情色彩之中。要反应出我们所能体验到的人生之美，多数取材都要以此为中心思路，从角色的成长、品质、性格中周全地反应到游戏的各个细节中。

引入社会机制和教育意义的必要

社会机制是虚拟和模拟现实最必要的手段，也是更完全发挥游戏互动或即时制的本质需要。引入社会机制，就必然要引入社会所反应到的某种更为具体的生活地域的背景文化和原始属性，社会生活中具体个人的角色习惯和属性，社会外在的物价因素等之类的实际表现。也许正是这些东西给生命之美笼罩着某种现实压抑，可又正是这种压抑中的人之极限心态和素质最能体现出一种以游戏所希望产生的人格之美。这就是社会、人物、人物内心事件情景所构建的人生三维一体之美的空间，是个人与社会的对立和溶入，是现实与遥远的一片茫然空洞，是游戏必须的现实之美。

也许，《美丽人生》并不一定全是美好所铺就，只有当玩家从中理解到其赋予以个人之上的社会意义、失败感、成就感，以及角色最终对美的认识或实现，才能体验到一种切身于模拟现实的成长。一种真实意义上的美好人生也许不仅仅是虚拟和模拟的简单概括，而是一种借以游戏的手法和独特心境上的另一种深化和实现，因为游戏里的人生更能接近自我。

梦游记

MENG YOU JI

■九宵云



游戏设定

游戏的世界是一个以中国神话为题材的再加上自己编的神话的世界。童话、传说、小说都可以串起来编进游戏。游戏中的坏蛋全部为中国神话里的全部妖魔鬼怪、人类敌人、动物敌人、机械敌人、被洗脑的天神和守护神兽。

游戏以RPG游戏为主体，在其中加入经营、养成、解谜和收集的成分，以增加游戏的耐玩度；游戏中加上人物的语音对话，千万不要用生硬、死板的普通话，要多一点感情，多一点气氛才好。

游戏背景

很久很久以前，在世界上有2种能源——仙术泉和仙玉。当时的科技、魔法都和仙术密切相关，老百姓种地、炼铁、机械驱动等都必须在仙术泉眼附近才行。产于深山、沙漠或海底的仙玉，作用和仙术泉类似，其体积小，能量少，但便于随身携带、使用方便。一般的交通工具飞机、汽车都可用仙玉来驱动（该世界没有石油！）。

存在特殊的仙玉，能量超强，还有特殊能量。比如有的可以召唤天上的神仙来帮助自己做事；或能驱动大型战斗机器、移动城堡、使用强大的魔法等。但这类特殊仙玉数量有限而且产在十分隐秘和危险之地。世界上的所有人都在寻找特殊仙玉，但却没有一个人能得到仙玉。因为每一个仙玉都是天神的宝物所以都有极其强大和凶猛的神兽守护。

游戏剧情

当年孙悟空取经时所遇到那只六耳弥猴（终于有人想到这只猴子了：)），他的魂魄躲在深山之中修炼，经过千年之后法力逐渐恢复，又偷得许多宝物，终得人形。这只猴子利用仙玉和仙术泉的力量攻打下地狱界，释放并收服地狱中被囚的所有恶鬼，准备攻打天界，要找孙悟空和如来报仇。天界在如来的灵山布下强大的仙术结界。此结界可以吸收所有妄图穿越接近结界者的法力和生命力，无人、无仙、无鬼能关闭结界。众神仙也不能从结界中出来，只有收集齐被封印在地狱、人间、天界三地方的特殊仙玉，才能用其能量打开结界。六耳弥猴的阴谋暂时不能得逞，他便开始四处收集特殊仙玉……



在人间界，大山中的猎户救起被敌人B国追杀的A国公主以及护送公主的老师。公主在身为御术士的老师培养下开始走向复国之路。公主长大后与猎人儿子相爱，两人遇到以前父王的忠心部下、老师的徒弟、仙女、孙悟空的猴毛所变化的仙猴、地府中的小鬼以及一个能造各种机械的机械师，在他们帮助下成功复国，并且发现六耳弥猴的阴谋，聚齐所有特殊仙玉，打倒六耳弥猴，恢复天界、人间界、地狱界三界的和平与平衡。



广告

popgamer

大众游戏

全面加页计划始动

自2002年第5期开始，大众游戏杂志内文页码将增加至192页，其中不含广告页码，依然全部彩色印刷，且价格不变。

广告索引



北京晶合时代软件技术有限公司
BEIJING KING-HOPE CO.,LTD

诚征加盟



晶合大家庭

您的加盟



我们共同的发展



热烈庆祝晶合新成员加盟

晶合深圳专卖店
地址：深圳市华强北路现代之窗3A07
电话：0755-3281072

晶合贵阳黔聚书店专卖
地址：贵阳市青云路文化市场50号
电话：0851 － 5982003

晶合长沙友友书社专卖
地址：定王台书市2楼104号友友书社
电话：0731-2252951

晶合南京科海专卖店
地址：中山北路105号军人俱乐部内长三角市场二楼29号
电话：025-3231389



加盟热线：010-82634096、82634097、82634389
联系人：耿东红、张磊、韩琳、张宏利、曾超



北京晶合时代软件技术有限公司
BEIJING KING-HOPE CO.,LTD

《大众软件》邮购中心

精品荟萃

名称	价格
传奇秒卡	48
石器时代3.0年费卡	100
联众江湖周年纪念大礼包	398
网星欢乐卡	30
心动情缘－将爱情进行到底	39
圣女之歌	69
百剑	49
深海霸王	39
生化危机外传－枪下游魂	48
独立战争2	68
神秘之心－中文版	39
西风狂诗曲正传：创世纪战III	69
幻想城物语（简装／精装）	25/39
杀手2－英文版	49
双星物语	69
冠军足球经理问答－中文版	39
X－战警	48
实况世界杯.决战韩日2002	48
四川省3000	29
狗肯尼娃娃（简装／精装）	25/39
英雄萨姆2	48
卡曼奇4	49
装甲精英－坦克阻击手	48
星球大战－绝地武士2	49

英语沙龙

实用美语－单价：68元

实用美语为迫切需要速成美语的朋友提供了一条捷径，它采用美国能力教育教材，由美籍专家录音，情景交融、图文声像并茂，人机互动，它涵盖各种生活、社交、商务的120多个不同场景，微缩美国社会，为你提供全面的语言环境，使您张口就说，轻松掌握实用美语会话。

全能英语－单价：125

包含听力、口语、阅读、写作、语法、翻译、单词等七大方面，内容既全面又简练；是快速、全面提高英文水平的综合性教材。采用单项突破学习法，让你可以先单项强化自己的薄弱点，然后再逐项突破全面提高。教材借鉴情景学习理论，突出视觉与听觉，图文并茂、情景交融，教学互动，趣味无穷。

中英文可视化复读机－单价：68元

全面实现复读机功能，复读时间无秒数限制；边听边看的文字显示功能，不用翻书多方便；中英文随时翻译功能，无须找翻译查字典；更清晰的录音机功能，可录入多种语音资源；随盘提供大量英文学习资料，外籍教师配音精纯正；听写窗口和跟读对比让您即学即练。

索取目录需寄3元邮费，点击www.jhpop.com/soft/index.htm上网查询目录。
每次邮购需加5元邮费，北京市内可送货上门。
邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89－045信箱（100089）
收 款 人：《大众软件》邮购中心
咨询电话：010－82634092 82634107
E-mail：post@jhpop.com


变心，是为了与读者更贴心！

永兴四方 新品上市 诚征代理

邮购HTTP://WWW.itseafound.com

3000元开软件店 咨询电话：010-82641338/37

疯狂打字员Ⅱ ---玩疯狂游戏 会疯狂打字 3CD+2本书=43元

玩乐、学习、打字、测试四结合，轻轻松松成打字高手。

一、玩5个疯狂游戏。1、键上热舞，配上动感十足的音乐，趣味横生练字根。2、对对碰，既考你指法也考你记忆力，练习键盘键位指法。3、急速敲热球，飞速练习单词和打字速度。4、从林激战，练中文打字速度及准确性，错了受罚。5、神秘的木乃伊，伴随埃及古曲，抚写文章。**二、学中英文专业打字。**1、**五笔速成 不背字根。**轻松速成；模拟键盘即时显示正确键位；系统提供一级简码、二级简码、二字词组、三字词组、多字词组、名言句段、名篇文章等五笔练习；提供拼音打字练习和边听边练等方式的练习。2、**英文打字** 有系统的键位、单词、文章等多种练习项目，模拟键盘即时显示正确指法，由于所供练习单词有中文译文，所以使了在理解的基础上提高打字速度。**三、成绩测试** 中、英文速度测试包括练习时间、准确率、键入字符数、正确字符数、错误字符数等。**四、超值赠送** 1、《智能狂拼2》拼音输入法，五笔输入软件完全正式版（原价39元）；2、《智能五笔输入法》可使用版；3、**电脑最新实用工具约800个**；4、JXC2002进销存试用版：标准版、书报行业版、服装版......

网络游戏攻略资源大全 4CD+2本书=48元

------单机、网络游戏攻略全拥有

一、图文并茂、一学就会。从新手指南、系统设置、游戏背景、游戏步骤、人物介绍、道具使用、地图地标、任务技能、赚钱大法到新手、高手进阶、疑难解答等各方面进行了详细生动的讲解。**二、15款流行火爆网络游戏的攻略**：石器时代3.0、传奇、千年2、大话西游、红月、决战光明顶、幻灵游侠、龙族、魔力宝贝、万王之王、网络创世纪、网络三国、笑傲江湖、倚天、帝国在线等。**三、731款当今火爆单机游戏攻略** 如反恐精英、英雄无敌4、FIFA2002、哈利波特与魔法石、三国群英3、新仙剑奇侠传、仙剑客栈、新剑侠情缘、月影传说、新神雕侠侣2、文明3、重返德军总部等。**四、超值赠送** 1、1000余个畅销游戏的攻略秘籍大全。2、《三国象棋之曹操的霸业》完整游戏；恐怖惊险完整游戏3款。3、游戏动画近60款、游戏屏保、壁纸500余幅、游戏金曲近70首。

初中同步动画讲析暨互动题库 5CD+5书 近千页 160元

初中语文、数学、外语、物理、化学 各1CD+书各38元

高中同步动画讲析暨互动题库 5CD+5书 近千页 160元

高中语文、数学、外语、物理、化学 各1CD+书各38元

据人教版最新教材，兼容各地方版教材。真人发声逐课讲析重难点，初中动画课件800个（高中1220个），**互动综合题库**由特级和高级教师精编细选各类试题初高中各**2万道**，可整张打印，随机交互式练习，有答案，**容量巨大高度压缩**。适合学生预习、复习，生动扎实；适合教师上公开课、板书、课件两相宜。

软件邮购好便宜（免邮资）

编号	品名	配置	价格
4	VRV安全之星XP	CD	168/30
1	KV3000杀毒王	CD+1FD	199/100
2	瑞星2002增值版	CD+3FD	198/100
19	全科医师诊断治疗保健系统	CD+书	168/40
21	AUTOCAD200X制作全面通	2CD+书	39/30
23	光盘刻录制作技巧大全	3CD+书	39/30
Y9	全能游戏精料2	CD+书	19/16
48	新吟全唐诗、全宋词	5CD+2书	48/40
26	局域网全搞定标准版	6CD+书	68/60
24	新电脑故障诊断维修大全	2CD+书	28/25
16	电影制作宝典	3CD+书	48/40
12	超级工具库3000	2CD+书	38/28
38	PHOTOSHOP制作500典例	9CD+3书	88/80
58	电脑美工基础、进阶、高级全搞定	12CD+2书	128/100
22	电脑设计专业图库	9CD	65/60
57	平面设计专业图库	10CD	78/70
50	世纪图库黄金套装	8CD	58/50
18	中小学写作大师	2CD+2书	48/40
39	通用文型成大师	2CD+书	68/60
Y6	LINUX全搞定	10CD+书	68/60
45	3DMAX全搞定	10CD+5书	128/110
17	电脑优化全面通	2CD+书	29/25
k26	智能炒股王300011	CD	48/15
k27	数码家庭影院	4CD	48/15
	FLASH图形函数应用精讲	CD+书	18/10
	精品网页制作总动员	5CD+书	58/38
	矢量绘图杀手锏	CD+书	22/15

网页网站自做全搞定

14CD+4本书=128元

四国战机特别版

CD+手册=28元

黑霍鱼和IL-102攻击机多种攻击方式，给玩家全新感受。

立体街霸2(3D新品)

CD+手册=28元

北大2002年注册会计师资格考试-审计、税法、经济法、财务成本管理、会计 各1CD 各38元

经销商电话

北京																	
		知春	62517284	鞍山	2240011	秦皇岛	3057593	济宁	2895659	南京	3692586	宁波	87341040	郑州	7762824	乌市	3833687
		劲松	67781641	瓦房店	5636313	张家口	13303136117	潍坊	8326468		6641160	德清	8062964		7979796		7793376
		金台路	65065315	大连	2639696	保定	3236791	莱州	2205110		3369176	南昌	6219404		3944962	贵阳	6551570
国投	62548465	石景山	13901321929	大连	3634944	唐山	2813779	上海	13671764682		4547533	南昌	6259259	郑州	7647390		5287332
海淀	62554879	名流	62529492		2647979	邯郸	3089760		63507084	南通	5508470	萍乡	6861168	南阳	3172051		5980117
王府井	65126916	密云	69065967	长春	5675223	太原	7225938		62483080	徐州	3700087	厦门	5054027	洛阳	4880107	昆明	5107103
西单	66078460	房山	69385826	九台	2358869		7329863		63222194		3805801		2210179	武汉	87884793	成都	88023531
	66024376	外埠		天津	27418421	晋城	13935609595		58870293	苏州	5267119		2202012	张家界	8238072		82928112
吴海楼	62534468	大庆	6359878		27420227	临汾	2114360		63229769		5117660	漳州	2096413	长沙	4416962		85217234
和平里	84210214		5815588		27383000	运城	2215313		54900246	合肥	4665806		2096060	郴州	2271395	凉山	3227444
安定门	64042874	沈阳	23882382	塘沽	25301515	包头	13624820268		65876587		2904502	泉州	7373994	西安	5513055	重庆	68634094
阜成门	68026821		23910600	石家庄	6026141	济南	8559435		54900486	淮南	6642340	汕头	8166697	兰州	8733508		68790930
白脑汇	65995868		23997363		6978123	荷泽	5620818		63221565	涡阳	7216575	广州	87531488	酒泉	2652459		68427774
前门	63032914		23887321	沧州	2030022	东营	8224396		59530186	阜阳	2173388		87576693	银川	2032967		69016765
新街口	62039857		23912988	廊坊	2177013	青岛	3876907		63744476	杭州	8271401	深圳	2073448	乌市	13899854116	万州	58248614

永兴四方全国软件连锁组织总部 电话/传真：010-82641338 62632128/1986 62581139 E-mail Cheng@itseafound.com 门市 国投科海116B 62548465

北京永兴四方科技发展有限公司 批零邮购地址：北京市中关村北二街4号水清木华园5号楼111号(100080) 收款人：東平安 门市：大钟寺金五星电子市场117号 62581138

领先世界网络反病毒技术

江民科技

KV3000 杀毒王

前杀邮件病毒
前杀恶意网页

38元统一版本大行动



活动内容：持KV100、KV200、KV300、KV300+、KV3000中任何一款杀毒软件的A盘，均可以38元的优惠价格升级到最新的KV3000杀毒王升级版。

活动时间：2002年5月20日至2002年6月5日

可查杀求职信病毒及各种最新变种



弹剑长行 睨天下谁是英雄
击筑高歌 问世间情为何物
秦殇
PRINCE OF QIN

尽享寰宇8级风暴！

寰宇之星 8 级风暴

寰宇之星全力打造
八款强档游戏

一级风暴



大富翁6
RICH MAN

二级风暴



三级风暴



四级风暴



我的游戏.我的快乐.我的寰宇之星



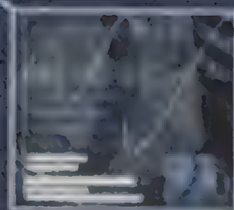
地址：北京市海淀区万泉河路68号紫金大厦1101室
客服：010-82650148/51/52转105
E-mail:huanyu@unistar.net.cn


風色幻想II
WindFantasy II ~aLIVE~


異域狂想曲
-The fool plate-


新绝代雙驕叁 3
延续绝代经典 双娇魅力再现！！









ARMORING

ATTACK

MOVING

S.G.D EARTH MOTOR

47元热卖中！



战斗之星

BATTLE PLANETS

回合制与即时战略的完美结合

怡采科技又一款风格独特的力作

怡采科技 引领游戏新趋势

怡采科技

ECHOICE

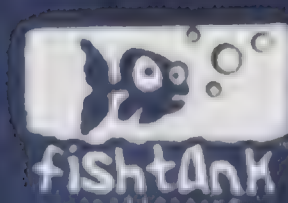
地址：北京市海淀区万泉河路紫金庄园6号楼816室

电话：(010)82650463、82650880

网址：WWW.ECHOICETECH.COM

Email：YICAI@ECHOICETECH.COM

邮编：100086







继续奋战吧，英雄！

六月，英雄无敌IV天使降临中文版隆重上市
产品包含“大天使 6 英寸玩偶”
《英雄史书》一本
英雄无敌IV游戏一套
纯金收藏证书一套
售价：￥168.00元

玩3DO游戏 得第三波大奖

自即日起凡购买英雄无敌4、魔法门9的用户，寄回回函卡就有机会获得第三波提供的大奖。（请在信封正面注明抽奖字样）

特等奖便携式电脑1名
1等奖数码照相机3名
2等奖PS2游戏机6名
3等奖MP3播放机10名
4等奖光电鼠标50名
5等奖现金48元100名

活动截止日为2002年7月15日
本活动最终解释权由第三波软件（北京）有限公司所有

3DO 第三波

第三波软件(北京)有限公司

地址:北京市车公庄西路乙19号华通大厦B座北楼323室
邮编:100044 电话:(010)88018833 传真:(010)88018233
E-mail:service@acertwp.com.cn

上海分公司:
地址:上海市虹漕路421号虹漕大厦1101室
邮编:200023 电话:(021)54261188 传真:(021)54261188-111

广州办事处:
地址:广州市天河区天河北路423号远晖商厦606、607室
邮编:510635 电话:(020)38865285 传真:(020)38866502



锐彩技术 + 丽彩灵动 = (绚丽生活)^2

你的显示器是否像显影不足的照片?明基Benq纯平显示器独有的"锐彩"技术，彻底解决影像残留问题，更能过滤低端显卡的"毛刺效应"，确保画面色彩逼真，清晰锐利，让你感受丽彩灵动，享受绚丽生活。

网址: www.benq.com.cn 明基Benq享受快乐科技

明基
BenQ

找寻迷失的天堂

游戏撰稿人解析

■本刊实习记者：Littlewing

窗外舒展着，如既往的阴沉天空，薄暮时分暗淡的天光犹如水中的浮尘缓缓飘移，无声地填满了眼前这座钢筋和混凝土构筑的巨大城市。我在窗前望着斑斑点点的万家灯火，在刚刚赶完稿子的失重感觉中回味着曾作为一个游戏撰稿人所经历的日日夜夜。

94年的《Game集中营》（即现在的《电子游戏软件》）作为中国大陆的第一本专业的电脑游戏媒体，为游戏题材写作提供了发展的空间，作为响应投稿号召而产生的那些最初的作者，就是我们眼中的所谓第一代撰稿人。94年到98年活跃在各大媒体上的撰稿人大多已功成身退，那时游戏文章的写作尚处于百花齐放的时代，以卫易、钟以山、软体动物等为代表的第一代撰稿人，多具有扎实的文字功底以及对电脑知识的深层次了解，游戏文章在这几年的演变中也逐渐形成了诸多流派，以前瞻、赏析为代表的说明类；以针对产业观察为主的评论类；以攻略、心得为主的实用类以及以杂文、小说代表的文学类。从99年开始，第二代撰稿人逐渐以工作室的形式出现，他们的分工更明确，对游戏题材的写作也开始逐渐专业化，著名的天骄、火狐狸工作室就是其中的佼佼者。2000年开始逐渐为读者熟知的第三代撰稿人无疑是幸运的一代，有前人的经验作为路石，使得他们没有绕太多的弯路而直接把自己对游戏的热情转化为文字。2001年的游戏媒体正处在由混乱向有序转变的动荡阶段，这些年轻人的文章更多的关注于游戏本身而不是面对整个产业，良好的文字功底使他们的文章具有极强的可读性。而大量的游戏媒体也在这世纪之交如雨后春笋般涌出，媒体对游戏撰稿人的渴求和整个产业的不规范也为第四代撰稿人的轻浮和水平的参差不齐打下了伏笔。

即使在历经两年后的今天，我仍可真切地回忆起第一次看到自己文章发表的那一瞬间，当我确认作者的名字确实是自己的时候，那种犹如卷过草原的龙卷风般强烈的喜悦，片甲不留的摧毁了我的焦虑和不安，又接二连三的把我卷上高空。恐怕任何一个撰稿人都经历过这样的时刻，而在玩家的眼中，能把自己的名字变成铅字的撰稿人，身上无疑笼罩着耀眼的光环，那么撰稿人是为何从事这个行业的？他们又生存在什么样的环境中呢？

面前的泥潭

●事例一

一作者与华游网某附属刊物约定撰写《英雄本色》（MAX PAYNE）、《太阁立志传》游戏技巧文章各一篇，约定千字50至80元，一个月之内支款，赠样刊。文章发表于该杂志2001年10月，事后与该作者联系的编辑离职，自此开始与该杂志社其他编辑扯皮，电话催促若干次，直至该刊物电话无人接听，稿费无限期拖欠。

●事例二

2001底某撰稿人与北京一软件公司附属刊物约定撰写20000字稿件，文章完成之后编辑确定采用，并说将作文章在杂志上刊登。后来听到了该杂志由于投资方的问题暂停印刷，遂询问该杂志主编询问，得到的回答是杂志将继续办下去，于是他开始了无望的等待，直到从该杂志的论坛上得到确切的消息该杂志已经停刊，已到了2002年2月的事情了。文章失去了时效性，已经不具有发表的可能，20000字汗水的结晶付诸东流，这事件由谁来承担？

●事例三

以下是著名撰稿人笑三少在接受采访的时候提供的资料，记述了他的文章在未经他本人同意的情况下被剽窃和挪用的部分情况。

第一次：《网络游戏在中国》被转载到台湾，之后有人反过来指责笑三少是从台湾抄来的。

第二次：曾被笑三少发表在网上的《UO寻访[illegible]北国》被一北京著名刊物的编辑掐头去尾只留了中间部分，安插在一篇专题里发表了……等笑三少这篇文章以他本人名义正式发表的时候有不少读者说是笑三少抄袭了他们的专题……

第三次：西安一个UO站举办了一次UO文章比赛，有人用笑三少的短文《UO中最让人郁闷的26件事》投稿并获了奖。

第四次：《是谁毁了UO》被他人换了一个[illegible]，搬到某门户网站，并收录在了该网站精品文章栏目里，笑三少打了数次电话要求该网站把作者署名改成他本人，未果。

……

对绝大多数游戏撰稿人来说，这样的坏事如同[illegible]，总在不停地上演。他们用自己的时间和精力，来换取那些空口[illegible]的承诺。

《中华人民共和国著作权法》第五章“法律责任”中对侵犯著作权的行为有明确的规定：

第四十五条 有下列侵权行为的，应当根据情况，承担停止侵害、消除影响、公开赔礼道歉、赔偿损失等民事责任：

（一）未经著作权人许可，发表其作品的；

（三）没有参加创作，为谋取个人名利，在他人作品上署名的；

（四）歪曲、篡改他人作品的；

（六）使用他人作品，未按照规定支付报酬的。

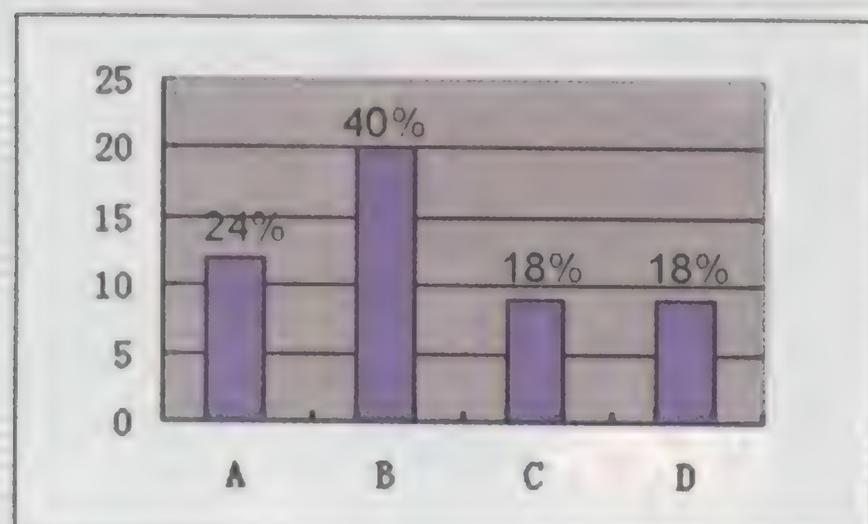
第四十七条 当事人不履行合同义务或者履行合同义务不符合约定条件的，应当依照民法通则有关规定承担民事责任。

记者制作了这样一份问卷，并且对50个职业或业余的游戏撰稿人进行了调查，结果如下：

1：您每个月通过撰稿所得的收入有多少？

A：500以下　B：500~1000

C：1000~2000　D：2000以上



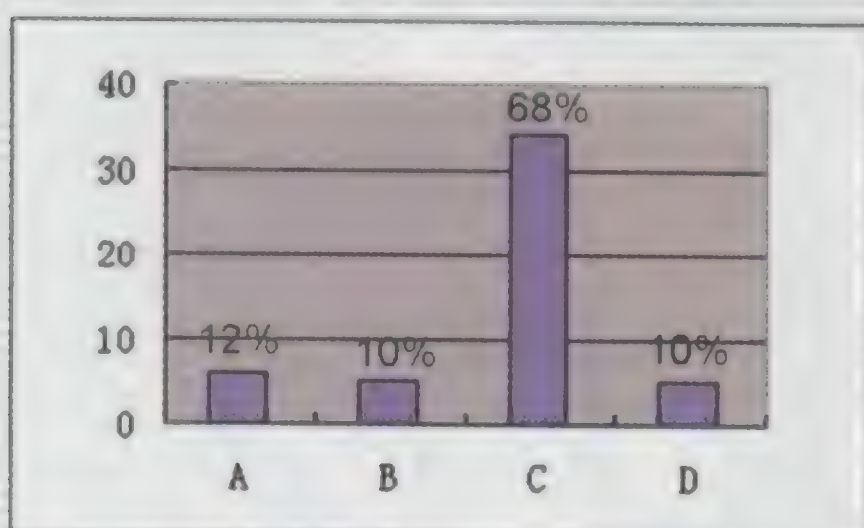
2：请问您是否是专职的撰稿人？

A：专职撰稿人

B：有其他工作，兼职撰稿

C：正在上学，兼职撰稿

D：打算加入专职行列



3：在撰稿过程中困扰您的最大问题是什么？（可以多选）

A：拖欠稿费

B：通宵达旦赶稿的辛苦

C：家庭和社会的压力

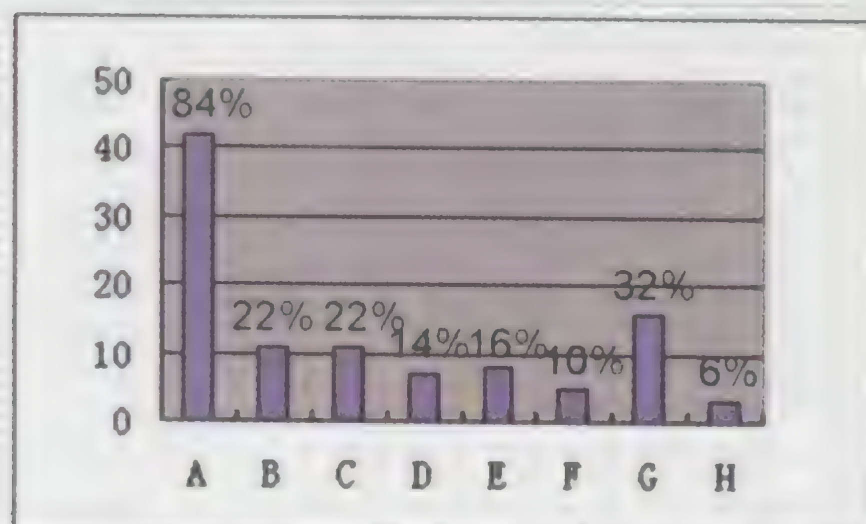
D：长时间连续写作造成的灵感滞涩

E：被催稿时的慌乱

F：文章被大幅度删减

G：文章被人剽窃

H：其他









4：您认为作撰稿人最大的收获是什么？（可以多选）

A：丰厚的稿费

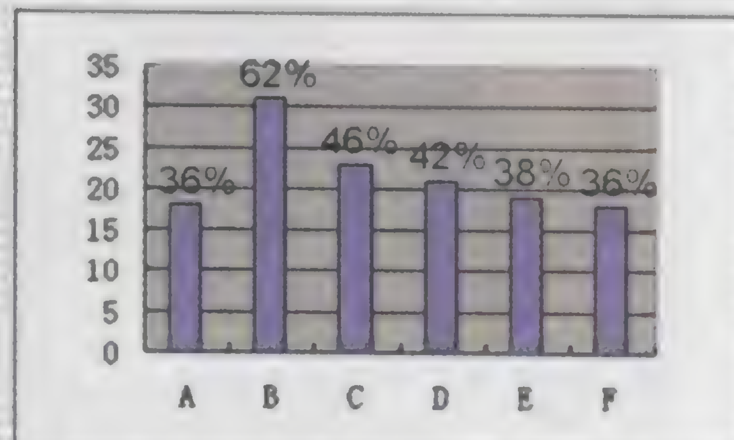
B：看到文章发表的成就感

C：结识更多喜爱游戏的朋友

D：自我写作能力的提高

E：从中取得今后从事游戏或其他行业的经验

F：内心的想法可以与其他人交流



从调查的结果可以看出，大部分撰稿人正在上学，年龄较低，他们撰稿的目的更多的是出于自身的爱好及渴求。与真正从事文学写作的作者相比，他们缺乏对自己的保护意识。在问到他们所遭遇的问题时，84%的作者都认为拖欠稿费是他们面前的最大问题，而有文章被剽窃现象的作者占到了第二位，多达32%。大部分撰稿人和杂志或厂商之间只是口头协议，在利益受到侵害的时候也就无法受到法律的保护。

相较于传统媒体的作者而言，游戏圈内的撰稿人本就稿费低廉，加上由于稿费与游戏杂志的销量有着必然的关系，所以困扰撰稿人的第一大问题就产生了，稿费被拖欠甚至拒付。我们经常看到的现象是一位作者辛苦的写好稿子投给媒体，换来的却是一张张白条的窘境。单就记者所接触的撰稿人，月收入白条累计金额高达上千元已经不是什么新鲜事了。

即使是能够顺利发稿，按月收到稿费的作者，也难逃被编辑肆意删改文章的厄运。有些作者构思许久的一篇作品，竟然被编辑修改得与原意背道而驰，或者由于过多的字数被删，导致文章的文采尽失，读者看的时候有如在云里雾里一般。稿费自然也大打了折扣。

同时，撰稿人还时刻面对着文章被自己的同行甚至是杂志社的编

真实的生活

为了让读者更了解现在为他们提供游戏文章的撰稿人的生存状态，记者走访了游戏圈内有一定知名度的作者——于翔。从开始发表第一篇文章到现在，一种对游戏的激情让于翔不甘于现状，不断的努力耕耘着。对于生活、对于写作、对于游戏撰稿人这个小圈子，对于枪手，对于玩游戏，于翔的看法并不代表所有撰稿人，但却能让读者大概清楚撰稿人的现状，倾听一个撰稿人的所想所思……

「关于写作」

记者（以下简称"记"）：常常能在各大媒体看到你的文章，想知道是否在做全职撰稿人？

[illegible]

记：你认为自己最擅长什么类型的文章？

[illegible]

记：[illegible]的人？

[illegible]

记：[illegible]

[illegible]

记：[illegible]

[illegible]

记：你觉得游戏撰稿人应具备的素质有哪些?

于：自信、耐心、坚强、毅力。

记：具体到技能呢？比如知识量，写作能力，信誉等等。

于：谈不上，写作讲究的是一种感觉，所以说学校里的作文大王是未必能在撰稿界混开的。下定决心就一定要去努力，直到梦想成功为止，我从立志进入这行当到被人记住一共用了三年时间。

「关于生活」

记：是否满意现在这种写稿，拿钱，玩游戏，再写稿的生活状态？目前的物质生活怎么样？如何安排自己的收入?

于：物质生活嘛，像我这个年龄的撰稿人，很少有人能够控制住自己的稿费的流量，比如说一个撰稿人，他的家庭半个月也许才花掉200块。但是对于一个撰稿人来说，他可以在一天之内就在激动和兴奋之中花掉自己稿费的大半。我就是那种一拿到钱会去买很多自己想买的东西，稿费来的第一天会花掉一半多的人。这种状态总的说来有钱的时候满意，没钱的时候不满意。撰稿人永远是矛盾的结合体。

记：是否认为自己这种状态不稳定或者担心今后怎么办？打算干这行多久?今后有什么实际的计划?

于：对，这个还是担心的，今后还看不到……不过估计要找个地方当编辑。有生之年只要能写就干下去。不过如果有一天我的东西真的不被人承认了，我会二话不说扒下这身皮滚蛋走人。

记：决定一辈子跟游戏业干上了?

于：应该是吧。

记：游戏与写作在你的主观生活里哪个更重要？你怎么看待游戏？生活的组成部分或者是精神上的乌托邦?

于：以前是游戏，但现在应该是写作。游戏——谈不上乌托邦，热爱而已。它确实已经是我生活的一部分了。

「编辑、厂商、作者的三角恋爱」

记：怎么看待撰稿人与编辑的关系?或者说，你是如何处理这种敏感关系的?

于：依我看最极端的办法就是压根别和编辑进行QQ交流，只用EMAIL，这样的话会给编辑一种神秘感。







记：在你撰稿的工作中有没有什么比较烦的问题?

于：有呀，编辑砍字我不在乎，关键是你不能把精华砍了。厂商拖稿费我知道他肯定要给，不过是时间的问题。不过如果他真的不给，我当时不会说什么，但日后会让他吃不了兜着走。

记：碰没碰上过收不回来的稿费?怎么处理的?

于：有，上海有个叫王xx的，让我写攻略最后一分钱不给我，我找地方变法骂他，我发誓有一天我会让他发疯的。

记：你认为这种事情之所以发生是如何造成的?

于：是这个圈子里的不公平造成的。媒体总说："我们要拒绝枪稿。"但问题来了，玩家对游戏的评论你根本不敢发呀？评论不让写，攻略被枪稿垄断，那你让人家写什么？现在想进入这个行业越来越难了。为什么？因为现在事实上这个行业提供给新来者的只有当枪手的机会。村雨有一回说过："好多小孩刚开始就当枪手。他不当根本没法进这个圈子。"

记：归根到底是否还是利益的关系?

于：不，作者永远是弱势群体。我们一样都是草民，我们的上头有上帝编辑、厂商，下头有上帝读者。一些作者老被玩家想的那么好，其实如何呢？说穿了就是一个雇佣与被雇佣的关系，跟小保姆一样的地位，只是我们从事脑力劳动，她们从事体力劳动。你要说，我们的待遇可能更好一点儿，可人家到底还管吃管住呢！相比之下，谁更可怜？你的文章派下来了，创作的时候，你作者是上帝；文章写出来了，准备发钱了，你作者是孙子。

记：你认为是否因为缺乏了一个公约性质的东西才造成现今的混乱？

于：这个行业下 [illegible] 在于作者 [illegible] 自己 [illegible] 了 [illegible] 一个10万字的攻略 [illegible] 在C×× 上 [illegible] 了一篇攻略 [illegible] 作者 [illegible] 中国的作者为了自己 [illegible] 媒体和厂商 [illegible]。

记：那么你怎么看待这三者的关系呢？

于：作者、媒体、厂商就是一个 [illegible] 三角 [illegible]，[illegible] 互相制约、互相影响，不管怎么变更内部之间的利益关系，[illegible] 都不可能将它们本身建立的 [illegible] 打破。当 [illegible] 一个等边三角形的时候，[illegible] 了。

[illegible]

命运的螺旋

我们不能理直气壮的把 [illegible] 一手造就，因为事实上关于杂志社与撰稿人之间 [illegible] 是公说公有理，婆说婆有理，游戏撰稿人面对的仅仅是一个杂志社，而游戏媒体要面对的不单有作者，[illegible] 整个社会。一家杂志社若要运营下去，首先要 [illegible] 目前绝大多数的游戏媒体都是在赔钱销售杂志，[illegible] 于成本。那么媒体还要给撰稿人付稿费 [illegible] 何来？——唯有广告。可是在游戏媒体 [illegible] 想到的现象，销售量前几名的杂志社绝对 [illegible] 场，假设排名第一的游戏媒体月销售量有 [illegible] 万，那么 [illegible] 的游戏媒体最多就只有 [illegible] 万的销售量了。[illegible] 们愿意付出高额的广告费给 [illegible] 的杂志，[illegible] 的媒体则几乎难以拉到广告。如此 [illegible] 了。

恶性循环 [illegible] 同时产生了，一家杂志社如果 [illegible] 本，[illegible] 们有什么钱来支付作者稿费？但开办杂志社的前期投资 [illegible] 进去了，即使是亏本也得想办法不停地转 [illegible] 个别墅，[illegible] 没人住改成厕所也不能拆了 [illegible] 这 [illegible] 便是 [illegible] 作者 [illegible] 一家媒体如果失去了 [illegible] 条路可走了。

[illegible] 与那些专业IT媒体、大众媒体的 [illegible] 的游戏文献，[illegible] 分析，从 [illegible] 了一代 [illegible] 的作者 [illegible] 游戏媒体 [illegible]



要求。游戏文章的读者群年龄偏低，撰稿人在写作的时候为了让读者理解，自然而然地放松了对文章的要求。一旦低水平的文章得到某些编辑的认可，思维的惯性就会使他们的写作水平滞留于此，止步不前乃至不进反退，这就是圈内俗称的“写坏了手”。只有敲在实处的文章才具有沉淀在内心的分量，满足于现状的撰稿人缺乏对行业的了解，即使想发表自己的观点，也只是缺乏事实依据的空中楼阁。

追逐速度的结果

对于写前瞻、攻略和评论的撰稿人，互相竞争的并不只是文章的水平，还有文章的速度。比其他人早1~2天完成一个快速流程功略往往可以改变一份稿件的最终命运。此类写手基本上都是非职业撰稿，对游戏操作的水平可能较高，但对于游戏文化的了解不够，所以只能写实用性高而文化性、观赏性相对弱些的文章。这使很多撰稿人把“快”作为追逐的唯一目的，就造成了文章的粗制滥造。有些撰稿人只是在玩了几分钟游戏之后就开始把在这几分钟之内获得的信息利用到自己的“套路”中，更有甚者直接从国外的网站上把别人的评论翻译出来归为己有，而他们中的很多人甚至还不具有英语4级水平，因为“金山快译”等翻译软件加上他们的添油加醋已经足以完成编辑要求的字数。没有人可以精通所有的游戏。所以，作为一个此方面作者的要学会去专门研究几种类型的游戏（也就是你感兴趣的或者擅长的），目前最热门的游戏类型大致有：网络游戏、竞技游戏、RPG角色扮演。它们的共同特点就是更新速度非常快。以网络游戏为例，潜心钻研一款前景不错的网络游戏所获得的利益将是持久性的，在不断的版本更新、任务开放中撰稿人可以获得许多的写稿机会，深挖一个优秀的网络游戏或者对战游戏是占领某个杂志固定版面的最佳方法。

流水线一样批量的生产也许会为撰稿人带来短期的利益，但这舍本逐末的行为最终带来的，是写作水平的下降和读者的唾骂。

“旁征博引”真的好么？

在一般评论、杂文性质的撰稿中撰稿人最常用的一种手法就是“引”。将你知道的跟所要谈的内容有联系的一切东西揉合起来，然后用各种写作手法丰富文章的可读性，让读者能直接“受益”于你的博学。难道这就是成功的游戏文章么？









一个嗅觉敏锐、文笔犀利的作者，必然具有丰富的生活经历和广博的知识。对游戏所涉及相关知识的了解非一日之功，诚然，我们不能要求一个写《模拟人生》的作者是社会学方面的专家。但有些撰稿人为了在文章中证明自己的超凡脱俗，恨不得在每一篇文章中都要摘录大量的名言、史实，来让自己的文章花团锦簇。事实上他们只是把他们认为“经典”的东西生涩地拼解在一起作为文章的点缀，而这些累赘的附属品只能让文章更加冗长和乏味。就像一个珠光宝气的空瓶，对于那些如饥似渴的期待好文章的读者来说，远不如一瓦罐清水来得实惠。面对这样的撰稿人，编辑们大刀阔斧的删改已经是宽容的表现了。

捧着前人的饭碗

游戏文学的可塑性要远远超过前瞻和功略。你可以从不同的角度、观点以及层面去分析一个游戏乃至一类游戏。所以此类撰稿永远不受游戏发行的制约，它所能开发的内容将是无穷尽的，当然这一切取决于你的能力。Salala、cOMMANDO开创了游戏同人的先河，直到今天依然有以星际和网络创世纪为主题背景的大量作品涌现，此类型已经成为了游戏小说的一块模板，你往上填什么东西，它就会出什么造型。但也正是他们的出类拔萃，让无数作者止步不前。模仿前人的东西或许能让你的文章看上去似模似样，但在文化类撰稿中，你如果没有独具匠心的手法，一心死啃前人剩下的东西而不是去挖掘新的题材，无异于懒汉待在家里，只能等待饿死的结果。

采访≠出名的捷径

采访一般是各类媒体的抢手货，尤其是那种大制作的第一手新闻采访资料。所以许多撰稿人把它当成成名的捷径，[illegible]一个口号，[illegible]一个认识，仿佛转瞬之间就能成为“著名撰稿人”、“知名游戏人”。[illegible]看过自主盘的访谈文章，[illegible]。[illegible]。采访具有不同于其他撰稿的特殊性，也就是除了要有文采、有观点，还要有非常优秀的交际能力。作为此类写手，[illegible]，学会最基本的采访技巧和[illegible]对事物的分析能力，[illegible]的访谈文章，只能给自己留下骂名。

中国游戏撰稿人群中普遍存在的以上不良风气又是怎样形成的呢？首先从主体上说，[illegible]。这些特点是和中国的整个游戏媒体的[illegible]相符合的。这又涉及到一个客观大环境的问题。中国的游戏行业本身就没有一个良好的发展环境，贫瘠的土壤上又如何能够培育出齐放的鲜花？最近发表在《电子游戏软件》上的行业论文《[illegible]》中，[illegible]进行了探讨，它就像一篇揭示游戏业[illegible]的报告，[illegible]。游戏行业在中国的发展，[illegible]的撰稿人，他们又有什么理由将自己[illegible]的行业[illegible]？是为了[illegible]的读者群？还是为了[illegible]？或是为了能有其它行业一样广阔的发展前景？[illegible]方面选择游戏行业的撰稿人，这种想法简直就是天方夜谭。

一个个小的恶性循环构成出了一个更大的恶性循环，便是现在中国游戏撰稿作者水平参差不齐的现状。

写在最后

随着2002年游戏媒体的全面洗牌，能力水平参差不齐的撰稿人队伍也面对着有史以来最大的挑战。这其中的写作主流，也是相互水平差距最大的一个集团——相对来说年龄低，知识少，大多数是学生身份的业余或准职业撰稿人，将面对僧多粥少的局面，分抢剩下为数不多的版面份额。面对全球游戏行业的突飞猛进，可以毫不留情地说：我们在整个行业中的写作和评论水准，与这种行业发展的节奏是很不协调的。

卫易曾说：“我很高兴普拉蒂尼给中国足球一个正确的评价——象孩子在踢。因为我们中国足球最致命的一点是职业教练、球员、记者、球迷、乌鸦嘴全部是业余的。在先进商业社会，业余的是永远不会成为专业的。但这让我们看到希望，因为孩子是可以成长的。”任何一个良好的行业环境，任何一片肥沃的土地，都必须是我们每一个人共同来培育的——无论你是一位游戏产品的消费者，还是一个游戏行业的从业者。文字是有史以来最能影响人类灵魂的事物。即便是一篇短短的前瞻，也可能会影响某个读者对游戏行业一生的看法——这不是危言耸听。如果游戏撰稿人不能站在一个更高的角度，不能有一些使命感和社会责任感，不能有一些自律意识，不能结合这个行业另辟蹊径，开创出“高科技与娱乐”为一体的行业研究文本，那么游戏作为一个行业，就永远没有它强有力的舆论工具，就永远只能注定要成为一个社会边缘的产业。

我们渴望游戏业不再业余，就象渴望我们的孩子茁壮成长。P

创建绿色网络 共促文明工程

本刊实习记者 Aflyingfly







回顾2001年初期，国内网络游戏市场还处于萌动阶段，但经过后期的迅猛发展，无论网络游戏开发商、发行商、运营商、电信及相关产业都取得了长足进步。网络游戏也在这个被业界公认为的“网络游戏年”中不断发展并壮大起来，但同时也出现了许多新情况、新问题、新模式以及新的价值观念等，这些都非常值得业界来探讨和研究。

2002年4月25日，晶合时代公司与联众公司在北京联合举办中国网络游戏营销恳谈会暨“共同打造全球华人迪斯尼游戏”魔力宝贝全国经销商大会。与会嘉宾包括国内著名的网络游戏运营商、知名网站、发行商和《大众软件》、《电脑报》等多家媒体，以及晶合时代全国100个城市的软件经销商，荟萃一堂，共同探讨上述话题。

伴随着网络游戏的繁荣，游戏中也出现许多令人忧虑的现象，诈骗、恶意PK、谩骂充斥着每个网络游戏的世界，甚至还出现一些因网络游戏而带来的犯罪事件。这些都严重影响着网络游戏的形象，并对青少年玩家产生不良影响。

有鉴于此，国家面向全社会发布了《全国青少年网络文明公约》，为我国青少年树立了较为完善的网络行为道德规范。晶合时代和联众举办这次活动的主题就是“创建绿色网络、共促文明工程”，会议宗旨是进一步推动中国的网络游戏业蓬勃发展，并通过全国各地的上百家经销商来倡导整个网络游戏业进入“绿色网络、文明工程”的新阶段。

与会嘉宾及各地经销商代表在会上踊跃发言，提出了各自的看法与意见。本刊编辑部主任Walker对大会的宗旨表示赞同，同时也提出自己的一些看法，他引用一个GM纠纷事件，表达出网络游戏从业者从个体素质到行业意识上存在的多种问题。网络游戏公司也有必要提高游戏本身管理人员的素质，才能真正为玩家提供一个公正、愉快的娱乐环境。







关于《中关村启示录2》的消息



5月的一个周末，本刊记者在北京金山公司西山居事业部见到了《中关村启示录2》的策划师廖晓东。他对记者透露了一些关于该游戏的有趣要素。该游戏在传统大富翁游戏的基础上，特别设计了人才要素。人才的多寡不仅对公司盈利有直接影响，人才的对口配置是否合理也直接决定公司的发展。游戏弱化股票对发展的影响，而加强电子市场行情的变化。游戏的另一个亮点是通过政府契约的形式促使几个相互竞争的玩家结成短暂的战略联盟。游戏的恋爱系统借鉴类似福神和衰神的设计，是找个贤内助还是个败家女，全看你的运气。这款游戏从策划到创意共用一年时间，近期将上市，想进中关村一搏的朋友们，这次有机会了。

亚联游戏举办《红月》中韩玩家对抗赛

备受玩家瞩目的《红月》中韩玩家对抗赛总决赛于4月26日在北京友谊宾馆拉开决赛战幕，最终中国选手夺得冠军。

《贸易帝国》中文版上市



获得国外多家权威游戏网站给予的“最有潜力”模拟经营游戏称号的《贸易帝国》（Trade Empire），其简体中文版已在4月下旬上市和玩家见面。游戏中宣扬一种纯粹的贸易，这是玩家在以往的模拟经营游戏中所无法找到的感觉，也就是说，玩家所扮演的商人角色将是一个不折不扣的真正商人，只有不断积累资金、开拓资源丰富的地区，才能用自己的财富建立自己的贸易中心。

怡采科技联手太平洋信息网组建Fishtank产品全线专区



随着《猪兔大战》和《未来水世界》在国内上市，我们又看到一个同样具有潜力和实力的新兴开发公司Fishtank Interractive。为了让玩家能够了解这个来自德国的娱乐软件公司以及他们的产品，现由怡采科技有限公司提供资料，太平洋信息网提供平台共同组建了Fishtank产品专区，该专区会随着游戏在国内上市的档期，详尽报道Fishtank的全线产品。

天人互动官方即将发布《文明Ⅲ》中英文双语版1.21f补丁

据悉，为了解决《文明Ⅲ》的升级问题，天人互动正在全力制作《文明Ⅲ》中英文双语版1.21f官方补丁，并将于第一时间在包括天人互动公司网站内的各大网站推出。补丁将会解决目前玩家迫切要求的《文明Ⅲ》中文版升级问题。

《魔力宝贝》动漫制作大奖赛隆重开幕

为了回馈广大魔力玩家，给玩家展示魔力心情、自我才华的机会，为了让众多网络游戏爱好者能从不同角度了解这款经典作品，网星艾尼克斯即将同天使在线等多家媒体单位联合举办第一届魔力C射动漫制作大奖赛。

玩酷科技3D游戏大作《上海飞龙》



由台湾玩酷科技制作、光谱信息代理发行的《上海飞龙》在5月推出。《上海飞龙》结合了TV Game的玩法与3D游戏的特性。游戏的设计背景是在十里洋场的中国上海，结合人人熟知的秦朝徐福的神秘传说，编写出一段惊心动魄的冒险故事。

盛大网络全国总经销商大会在杭州召开



近期，上海盛大网络发展有限公司全国总经销商大会在杭州之江度假村顺利召开。本次会议不仅加强了全国经销商对于盛大公司产品、销售及财务政策的了解，还巩固了双方的合作关系。经销商在本次会议中订货踊跃，并且对于盛大公司所提出的与招商银行及银联电子支付公司的在线支付合作方式非常感兴趣。

中国开通全球性手机互动游戏

MOXZE公司和国内最大门户网站之一的搜狐合作推出的“战神”多人网络互动游戏已因其策略性和社团性成功运行了2年，受到了26万玩家的欢迎。现在经过技术改进，战神和搜狐共同开发了手机短信版的“战神单挑”，玩家可在手机上继续演绎他们的传奇了。

连邦软件代理的GEARS将在暑期推出

连邦软件与韩国著名游戏研发/发行公司青鸟娱乐（游戏橘子）取得合作，将推出由游戏橘子自行开发的机甲格斗/射击游戏——《GEARS》。据连邦软件的测试人员说，这款游戏最精彩的地方是在局域网多人连线部分，本游戏准备在暑期与广大玩家见面。



第9艺术

无论多难的任务，总会有玩家解决它，别认为没人能破解那些难的谜题，总会有比你更聪明的玩家。

——微软公司游戏设计师Pajitnov

别试图用你渊博的知识来迷惑玩家。玩家要的是乐趣，他们不是设计师或研究者，游戏中的信息细节应当处于那种一般人都能接受的水平。

——《文明》系列开发者之一Bruce C.Shelley

有趣的因素、游戏情节、玩家的相互作用及设置的真实性，这就是我能让你凌晨4点钟还不睡觉的原因。

——Duke3D、Quake的设计者之一Levelord

玩家们以不愿意读帮助文件而闻名。如果他们不能快速而且简单地进入游戏，他们就会变得失望，然后转向其它游戏以寻求满足。如果他们不能立即开始游戏并取得一些进展，那就会抛弃这个游戏。

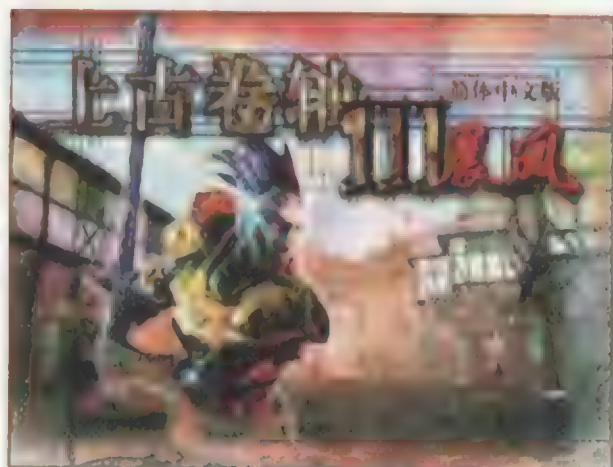
——EA Sports公司设计、制作、执行主管Scott Orr

■《实况世界杯·决战韩日2002》简体中文版上市



新天地互动多媒体推出的足球游戏《实况世界杯·决战韩日2002》简体中文版（48元/1CD）获得了12家权威媒体的一致推荐。西班牙Enigma Software制作的《实况世界杯·决战韩日2002》基于尖端的三维引擎制作，每个球员都使用超过2000个的多边形来描绘，8种可选择视角，8种模仿足球比赛时的即时统计，4种可随时变化的队型阵容，让玩家能够最大限度地感受真实足球比赛的魅力所在。

■ 上古卷轴Ⅲ：晨风



Bethesda的角色扮演游戏《上古卷轴Ⅲ：晨风》（The Elder Scrolls Ⅲ：Morrowind）已经制作完成，中国地区由天人互动代理，游戏将由外方汉化。该游戏背景设定在中世纪幻想世界，使用先进的3D图形引擎，提供了逼真的环境和角色。游戏还提供允许玩家设计、构造和使用定制物品、怪物、场景的完整编辑器系统。国内代理公司天人互动将于7月初推出这款游戏的中文版。

■ 斯普电脑科技有限公司崭露头角

最近，又一家全新的“老牌”游戏公司在中国游戏开发行业中崭露头角。来自成都的斯普电脑科技有限公司（简称“斯普软件”）成立于1998年初，其原身最早成立于1992年，当时主要开发基于8bit机型的游戏。最早开发的PC游戏产品是94年的《齐天大圣》，载体是7张5"软盘，96年又开发了《侠义豪情传》。这段时间里，该公司发展到有100多名开发人员，一共开发了100多个游戏产品。98年，由于种种原因，在自己的愿望和梦想失去依托的情况下，斯普软件的现任总经理徐伟和几个志同道合的同事创办了斯普软件。斯普软件今年加强了宣传力度，开始和各个媒体接触。斯普已有的产品主要分为RPG和SLG两大类，包括《隋唐争霸》、《东周列国志》、《隋唐群英传》等。

■ 首届电子足球全国冠军赛



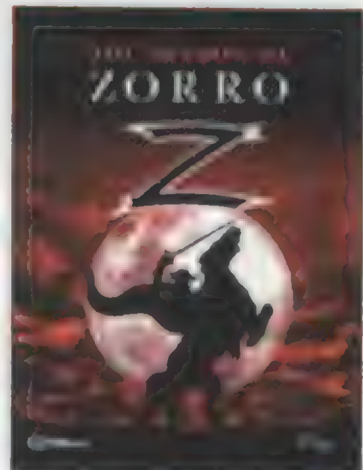
由中央电视台体育中心主办的首届电子足球全国冠军赛暨中央电视台“球迷世界杯”游戏高手选拔赛于5月6日～6月2日进行。本次大赛旨在通过组织全国性的FIFA2002游戏大赛，推动中国电玩产业健康有序地发展，并为“首届球迷世界杯”选拔出8名游戏高手，参加世界杯期间中央电视台体育频道2002日韩世界杯直播节目《世纪猜想》的游戏表演。

■ 装甲精英——坦克狙击手



《装甲精英——坦克狙击手》是由奥地利JOWOOD公司制作、世纪雷神公司代理的一款战略模拟类游戏，《装甲精英——坦克狙击手》有近30余种坦克，40个单关战役，还有美德两国的国家战役供你选择。

■ 佐罗（The Shadow of Zorro）将于6月上市



游戏基于“佐罗”系列影片开发而成，游戏以战斗及有刺激性的击剑为主，角色的动作完全采用动态捕捉技术合成。游戏在制作公司自行开发的3D引擎——Phoenix 3D的作用下，游戏在多边形、像素和动态光源的处理上表现得十分出色。

■ 世界杯之旅——问答也疯狂3



面对即将到来的世界杯足球赛，北京娱动工厂决定推出《问答也疯狂》的第三部“世界杯之旅”，使热爱足球的朋友们有一个自己实现世界杯梦想的机会，使你从一个菜鸟级的球迷晋升为职业球迷，使你在另外一个赛场上可以一展你的足球天赋。



数码GAME

2900万： SCEI欧洲分公司最近表示，欧洲PS2销售已经突破700万台大关，如果再加上日本、北美地区的销售情况，目前PS2全球销售已达到2900万台，遥遥领先另外两台主机XBOX和NGC目前的销售量，坐稳电玩龙头宝座。

200倍： 日本共同社引述SONY公司内部消息指出，SONY已开始研发一款新的游戏主机，以在2005年后接续其广受欢迎的PS2。该报导称，第三代PS将具有威力强大的微处理单位（MPU），速度比现有游戏机快200倍。

600名： KOEI公司近日宣布他们的招牌大作“三国志”将会跨入网络世界，这款名为《三国志：BattleField》将是一款网络连线即时战略游戏，并将于今年夏天在日本、韩国、我国的台湾省等地同步推出，而他们最近也宣布将招募600名玩家进行游戏的测试工作。

160位： 今年E3展于5月22～24日在洛杉矶举办，有超过160位知名游戏制作人受邀在E3展举办演讲，大家耳熟能详的游戏制作人几乎都名列其中，如宫本茂、铃木裕、中裕司、小岛秀夫、Peter Molyneux、Bruce Shelley等，可说是众星云集。

晶合时评

■本刊实习记者 Littlewing


魔兽争霸III


英雄无敌IV

每年的这个时候，游戏市场就会出现一阵难耐的冷场，各大游戏公司都把自己的精品雪藏起来，静静等待着它们在E3大展上大放异彩的时刻。

《魔兽争霸Ⅲ》暑期上市这一消息就不知牵动着多少RTS玩家的心。随着试玩版的推出和游戏平衡性的不断更新，《魔兽争霸Ⅲ》正在向我们的梦想接近。我们之所以对这款游戏如此在意是因为几年以前Blizzard亲手缔造了一个《星际争霸》的神话。岁月的变迁依然无法改变《星际争霸》即时战略的第一把交椅的地位。于是，当Blizzard宣布要开发另一款即时战略游戏时，全世界的玩家都看到了新的希望。《魔兽争霸》真的能如同传说中那样代替《星际争霸》而成为即时战略游戏的新宠儿吗？Blizzard能否亲手了结自己创造的奇迹？让我们拭目以待。

无论是即时战略还是回合策略，都在向着战术强化的方向发展。《魔兽争霸》复杂的英雄系统使得游戏天平慢慢倒向了对战场形势的把握和对局部战争的理解上。而《英雄无敌Ⅳ》的系统大翻新也将侧重点从对大局的宏观调控转移到了局部控制上。战略游戏侧重点的变化无疑表明，宏观控制和种族平衡已经达到了一个较高的水平，没什么挖掘价值了，而战术的加强成了这些游戏新的增长点。


红月中韩对抗赛冠军

在最近一年来，网络游戏始终是软件行业的热点。最近网络游戏界最振奋人心的消息非《红月》中韩对抗赛莫属。这次PK大赛的第一名是我们操控1000级红名罗贝塔的China1，这无疑代表着中国游戏水平的提高。但韩方霸道的练级策略，凌厉的团队攻势也让我们过目不忘。可以说《红月》中韩对抗赛是一个契机，也是一针强心剂，它预示着中国的玩家素质正在与世界水平看齐。近日从国研游戏又传来更加惊人的消息：国内游戏玩家呼唤已久的全3D网络游戏终于要在国内正式面世。这款在5月28日公开测试的国内首款全3D引擎游戏全称《科洛斯之暗黑大陆》。这款游戏的问世，意味着网络游戏的主流将从2D时代全面过渡到3D时代。



科洛斯之暗黑大陆

《反恐精英》1.4版让这个本就火爆异常的游戏倍受瞩目。如果说反恐精英的团队作战只限于小规模局部战争的话，那么《重返德军总部》就完美地营造出了一个大规模混战的气势和场面。同时，《重返德军总部》还缔造了中国第一个游戏电影——《血战奥马哈》，这部描写二战诺曼底登陆的影片无疑代表了中国游戏界的素质和水平。不知从什么时候起，第一人称射击游戏重新又捡起了二战的题材。《荣誉勋章》、《重返德军总部》，甚至到现在的《命运战士Ⅱ》都是用这个题材。

操作简便与否是动作游戏的命根子，但似乎老外们尤其是欧美软件商对这一点都没有足够的认识。《古墓丽影》的成功大多归功于其非常体贴的跟踪视角，而和蜘蛛人电影同期上市的这款蜘蛛人游戏就恰恰失败在视角上。感受不到蜘蛛侠飞檐走壁的快感，有的只是难以遏制的眩晕。

我们期待更好的游戏，我们期待E3。


反恐精英1.4版



血战奥马哈


蜘蛛人

近期倍受瞩目的大型网络RPG

魔界



Shadowbane

编者按：

自本期开始，“前线地带”将推出“每期焦点”游戏一款，重点介绍近期上市的优秀游戏大作，全面详尽地介绍玩家们希望了解的游戏要点。本期为玩家们介绍的就是近期倍受瞩目的大型多人网络RPG游戏《魔界》（Shadowbane）。

《魔界》是一款MMORPG，也就是大量多人联机角色扮演游戏，它不同于一般的网络游戏，可达到上万人同时在游戏中探索、战斗。早在1999年4月，Wolfpack Studios小组开始该款游戏的制作，可在家中以一只小小的56k Modem进行游戏，其操作系统包括Windows和Macintosh系统，而且还在研发运行于PS2和XBOX平台的游戏。游戏具有极高的自由度，不但是线上RPG，同时也掺杂了战略策略游戏的成分，令游戏内容变得更加丰富充实。下面就让我们通过这篇翻译自GameSpy网站的访谈来看看《魔界》倒底有何魔力将全世界玩家们的目光紧紧锁定在这个神奇的世界中……







类型	MMORPG
制作	Wolfpack Studios
发行	天人互动
预计上市日期	2002年10月
编辑期待度	♥♥♥♥♥

GameSpy于2002年4月15日就倍受瞩目的大型多人网络RPG游戏《魔界》（Shadowbane）对其执行总监Scott Herrington进行了采访。

这款由Wolfpack工作室开发的大型多人在线RPG游戏（MMORPG）目前已经结束Beta版的测试工作，看起来一切都进行得很顺利。一旦这款大作得以面市，它无疑将是最出色的网络RPG游戏之一，但它能如期上市吗？

这款游戏有什么与众不同之处呢？请往下看！

记者：请问《魔界》为MMORPG游戏带来了哪些变化呢？

Scott Herrington：我们认为《魔界》是MMORPG游戏的一场革命。该游戏通过城市管理将RPG和策略元素结合在一起，你可以组建军队、进行战争以及发展经济，而这在MMO界还是第一次。《魔界》还首次提供了一种叫做“动态世界模块”的技术，通过它，玩家的行动将能直接影响游戏中的政治、历史等，这意味着随着玩家建立行会、发动战争、建立政治体系等行为的发生，游戏的故事会向不同的方向发展。这对于MMO游戏的交互性而言是上了一个新台阶。基于我们改进的服务器结构，《魔界》将成为第一个允许玩家探索游戏中所有世界的MMO游戏。综合了以上所有这些元素，我们希望积累MMO方面的经验并将继续对游戏进行改进，力求能够长期地吸引玩家们，而不像一般网络游戏那样，只能让玩家停留几个月的时间。

记者：MMORPG游戏通常都是从初级水平开始游戏，并通过升级来提高各项属性以加强能力，这样难免有些单调。《魔界》对此将作出哪些调整呢？

Scott Herrington：《魔界》避免了传统MMO游戏的等级模式。在游戏里，策略非常重要，虽然玩家的等级要比EQ和DAoC里增长得快，但当玩家的等级达到一定程度后，个人的能力和财富就不会再随着等级的提升而得到加强了。这时，玩家就可以去完成他们想做的事，而这时他们才算真正进入《魔界》。

玩家们可以努力去获得权利、领导行会或建立联盟。随着游戏的进行，《魔界》里的政治性以及社会的复杂性都会增加，而这些又会增加玩家的经验值，此时玩家早已把自己的各项属性和金钱发展到极限。

记者：我听说开始会进行7项比赛，以后还会陆续增加一些有奖比赛。能不能详细说明一下比赛将如何运作？

Scott Herrington：事实上，到现在为止这个问题还悬而未决。关于如何进行属性值的奖励，我们考虑了许多不同的方式，例如完成某个特定任务，或玩家达到某个特定等级。现在我们正和Beta小组的成员一起研究一些可行、有意义的方案，并给玩家提供一些奖励以激励玩家去奋斗。现在，所有这些都只用于测试目的，当你看到这款游戏的正式版时，将会看到有一种奖励是一匹飞奔着的半人马，非常显眼，同时在游戏里会有一些提示使玩家能够顺利完成一些特定任务以获得半人马的属性，在游戏里，它象征着显赫的地位。



记者：请您解释一下PvP的概念。它和EQ里的PvP、UO里的PKing以及DAoC里的RvR有什么区别？

Scott Herrington：首先，《魔界》是基于PvP的游戏，我们的整个概念和游戏系统都在这个前提下建立，这也是最重要的一点。在其它游戏里，PvP鲜有应用，通常被认为是一种落后的方法。由于它不是整个游戏的焦点，所以许多使用PvP的尝试都效果不佳。我们这次主要将PvP技术应用在大地图方面，如行会之间的战争等。



记者：游戏中能不能建造一些东西，如城堡？如果可以，怎样才能做到呢？

Scott Herrington：在高级的游戏剧本里可以建造城市和城堡。我们这样设计是为了使玩家从传统、单调的升级中解放出来，并投入到游戏的社会方面，同时使他们可以去征服别的玩家的城市。



建造一座城市需要一组人一起工作，因为建造和维护城市所需的金钱远远超过单个玩家所拥有的金钱数量。对于多数人而言，他们要建造自己的城市，要从“生命之树”的种子（A seed for a tree of life）开始。“生命之树”会将行会成员联合起来，并在建筑物遭到攻击时加速建筑物的修复。之后，行会成员们可以去买一些用于建造建筑物的材料，例如铁匠煅炉是战士公会不可或缺的，而女巫的神庙则是魔法公会所必须建造的。再后来，就由公会的成员们来决定了，他们可以继续建造商店、加固城墙和塔楼，或制造武器来保护他们的领土。



记者：请谈一下Beta版的测试工作是如何进行的？为了防止发行时出现混乱都采取了哪些步骤？

Scott Herrington：我们在1月份就已经结束了Beta版的测试工作，反响很不错。我们的测试者为这个游戏投入极大的热情，甚至在初期就给我们提出很好的如何被MMO社团接受的建议。

我们在Beta版的测试过程中非常认真，尽量避免在发行时可能出现的潜在问题。现在，已经有超过600人签约进行了Beta版的封闭测试，在下一阶段，我们将增加到几千人。

《魔界》已经进行了两年多的改进工作，所以Beta版的测试阶段对于我们来说是一个巨大的里程碑。我们计划在这个Beta版的测试阶段进行各种必要的改动和完善，使游戏在发行时完美无缺！





COMMAND & CONQUER GENERALS

命令与征服 将军

Command & Conquer:Generals

■上海 3M











类型	即时战略
制作	EA Pacific
发行	电子艺界
编辑期待度	♥♥♥♥♥

不想当将军的兵不是好兵，那么喜欢即时战略的玩家不想早一天看到这款游戏的恐怕也是极少数吧。

最新一集的《命令与征服》作品将于今年第四季度和广大玩家见面，玩家可在游戏中选择代表中国、美国或GLA的三名将军中的一名，为了维护自身的安全和打击邪恶而与其它两个交战方相互竞争。实际上，目前正在开发的这款《将军》并不是EA Pacific小组最初构想的模式。原本的设想是，玩家可以在几名敌对的将军中选择加入，根据选择对象的不同，玩家将拥有相应的力量。但随着开发工作的逐步展开事情发生了变化，玩家将不再只是听从别人的指挥，而是自己成为一名将军，还必须依靠自己的情况来制定各种战略和战术计划。

为了给玩家带来更多的新奇感受，《将军》对传统的C&C模式进行了很多改动。首先是游戏单位的展开功能被取消，其次是操作界面也从一贯的垂直式改成水平式，而推土机的引入恐怕也会让很多C&C的老玩家感到有些不适应。当玩家进入游戏后，不管你选择哪一方，都可以自动得到一台推土机。和以往《命令与征服》系列里建筑物总是凭空出现的情况不同，推土机将担负起修建各种建筑物的重任，你可以亲眼观看它们的建设过程，非常真实有趣。这个改变带来的另一结果是建筑物可以按照玩家的意愿在任何地方修建，你完全可以更好地进行合理的统筹安排。

补给卡车和补给仓库的构想是C&C世界里的新鲜玩意，它们将构成游戏资源模型的基础——在《将军》中可没有泰伯利亚或是矿石，取而代之的是，每张地图都设计了数个补给仓库，你可以派补给车前往那里运回所需的各种建筑材料。尽管可能性很大，但开发人员目前还没有决定是否赋予补给车自我防卫能力。

《将军》中的交战三方具有各自不同的特点，设计出富有特点又能很好保持平衡性的单位类型非常关键。比如说，美国士兵的生命值比其它两方要多一些，所以在游戏中他们的造价也会更贵一些。相反，中国的步兵数量将超过美国，但他们的装备就没有美国士兵的好。对于GLA来说，他们可以从被摧毁的美国或中国车辆中提取出有用的成分并加以利用，比如用废弃的炮塔增强防御力等。为了强调交战三







方的不同，开发人员还特别设计了一种被称为“特殊命令”的东东，比如说美国的特殊坦克命令，当玩家选择这项命令后，就可以增强坦克的攻击力和防御力，并减少建造补给车的费用。

游戏中很多处于早期开发阶段的内容还不为人知，比如说交战三方的英雄单位。据目前了解，美方的英雄将是施瓦辛格——一名神通广大的突击队员，中方的英雄可能是一名像《骇客帝国》那样的近战格斗高手，而GLA方目前还未确定，开发人员认为用一名女性会更好一些，但这和事实可能多少有些不符。游戏另一个特点是，每个单位都将设计四个级别的经验值，新增的这个级别将被命名为“超级精英”。不过和前两部C&C作品一样，经验值很可能不带入下一个任务。

游戏采用了功能强大的Sage引擎，由EA Pacific小组历经将近一年半的时间才开发成功，主要使用了《叛逆者》的W3D渲染技术。由于使用了先进的3D技术，所以使很多以前无法表达的内容现在都可以呈现在玩家面前，特别在表现一个物体被另一个物体遮掩的情形尤为出色。游戏任务可以随着一天里时间的变化而展现不同的特点，在动态灯光、实时阴影以及物体表面反射等多种特效技术的作用下，同一个任务在清晨、中午或傍晚进行、经过都将各不相同。

游戏不仅包含一个内建的好友名单，而且通过《将军》中丰富多样的过滤选择功能，玩家还可以很方便地在网上找到符合自己要求的对手，不管是水平一般的新手还是本领高强的大侠，都可以在互联网上一展身手。另外，为了防止令人深恶痛绝的作弊行为，《将军》还设计了严密的防范措施，你甚至还可以利用记录功能把整个对战过程录制下来，以便下线后仔细研究。团队精神是EA Pacific特别重视的，他们将对玩家自己设立与游戏相关网站的行为加以奖励。另外开发小组还计划在游戏上市数月后推出功能强大的“Sage”编辑器，以便Mod制作者在自行设计地图时能事半功倍。















科洛斯 暗黑魔影

Cronous:The Shadow of Conspiracy

■北京 熊猫眼

类型	多人网络RPG
制作	Lizard Interactive
发行	国研科技
编辑期待度	♥♥♥♥

游戏中的“师徒体系”的确别具一格。

游戏以虚幻的世界为背景，自从卡诺魔法学校的“希杜斯”为了让邪恶的毒之神“马库非”复活，打开了时间、空间之门，危机便降临到科洛斯这片和平的大陆上。

希杜斯超越时空召唤来的怪物把科洛斯大陆推向黑暗，对大陆的居民来说，和平、幸福已经成为历史。在这片大陆上还有一部分充满正义、热爱和平的人们，他们为了抵抗希杜斯，汇聚到科洛斯城。

在游戏中，玩家可以选择魔法师、骑士、女战士以及野蛮人。骑士在游戏中的属性与其它同类游戏相仿，是力量与魔法相对均衡的角色；而女战士则是身手敏捷，雷同于同类游戏中的精灵角色；魔法师当然仍是以魔法为主，此次赶往科洛斯城是为了要找回被希杜斯偷走的水晶球；野蛮人在游戏中仍以强大的力量见长。在游戏中，设置了大陆四大神，如果选择信奉其中之一，那么在战斗时就可以得到添加攻击力等的神的守护，当然其前提是玩家必须完成神父托付给你的特定任务，还要定期上交一定数量的金钱作为供奉。为了尽快完成任务，玩家可以选择与别人组队进行，游戏中设立了“师徒关系”和“帮派关系”的功能来帮助玩家建立巩固的人际关系。

游戏通过简洁的全3D画面表现，拥有360度旋转视角，并且采用Quarter View（45° 视角）形式，代替网络游戏不成熟的第一人称或第三人称。在这个世界里，超过100名的NPC和玩家可以相互作用，跟200多种怪物展开战斗，而且这里的NPC十分狡猾，搞不好还会给你提供假情报哦。

游戏比较注重战斗系统的设定，按武器、战斗形式的不同，每个地点出现的怪物也不相同。玩家也不要忽略那些场景设置的道具，如果玩家走到流着炙热熔岩的桥上，就会看到血在慢慢减少，而且走过旋转十字桥或悬崖旁时，一不小心就可能跌下深谷不治而亡。

为了强化游戏的社会性，游戏中为玩家准备了4个体系：宗教、聚会、帮派、师徒。其中师徒体系是《科洛斯》独创体系，也是在网络游戏中值得关注的新体系。简言之就是通过高手帮助新手的过程，相互都能获利。高等级的“师傅”既要教给低等级的“徒弟”一些技巧，也要帮助他们了解物品和怎样付款等游戏内容。这时，徒弟一方追加的经验值会传到师傅一方（共享经验值）。其结果形成互利关系：师傅给弟子提供安全和方便，徒弟则把免费得到的经验值送给师傅。师徒之间的关系以MLG点数计算。MLG点数通过人物角色在科洛斯城被尊敬的程度体现，如果师徒间的MLG点数太低或者徒弟的级别超过师父，双方的关系就会自动解除。

建城，在当今的网络游戏中已不再是什么罕见的系统了，在《科洛斯》中，这一体系得到了进一步的完善。在《科洛斯》世界里，城堡可以通过集资建设，筹建城堡的帮派在城堡建成后可自动得到一定的领土，领土中也会有受帮派影响的居民。当然，想提高帮派的影响力，要通过好的政策提高居民的忠诚城堡度。

完善的社会体系加上新颖的画面设计，相信《科洛斯》将会带给我们新的震撼。



天堂

Lineage

■北京 兰色



类型	网络RPG
制作	韩国NCsoft公司
发行	NCsoft
编辑期待度	♥♥♥♥
PK者的天堂……	

笔者发现，韩流入侵以来，网络游戏一直在大陆看好，而由韩国进入国内的网络游戏多是取材于某部畅销漫画，《天堂》也不例外。《天堂》的故事背景设定在中古世纪，在这里有骑士、公主、魔法师与盗贼，当然也有各色各样的怪物。

在蒂帕都王子还是一个孩子的时候，阿尔恩国被篡权者肯恩罗侯夺位，为夺回属于自己的王国，夺回王位，蒂帕都王子聚集血盟：由皇室随从组成的骑士、魔法师和精灵们，开始了一段漫长的冒险之旅。

在游戏中，有4种职业供玩家选择，这4种职业分别是王子/公主、骑士、精灵和魔法师，每个职业具有各自不同的属性。王子/公主具有优秀的领导能力，只有王子/公主才能组织血盟，建立王国，展开争夺王国的战斗。骑士则擅长战斗，他们可以使用所有的武器和防具，当等级达到一定级别的时候，就可以加入血盟成为国王的忠实随从、拥有无尚荣誉的皇家骑士。而精灵一向以轻巧灵活、善使弓箭而闻名，他们具有极高的敏捷度，不但精于射箭，而且拥有施法的能力，不过他们也一直受到不公正的待遇，每次前往龙族的村庄必会遭到恶劣的对待。魔法师拥有强大的法力，当然在游戏初期也是最难上手的角色，多数魔法师是经不住敌人猛攻的，不过在魔法学成之后，将会是游戏中力量较为强大的角色。

《天堂》的操作十分简便，并且支持多语言功能，可以与世界各国的玩家相互沟通。而且，由于没有过多的剧情约束，使得游戏具有极高的自由度，成为完全属于玩家的游戏世界，自由的游戏方式、多样的角色设定、庞大的地图、各色BT的妖怪宠物使得这款游戏在韩国上市之后大受玩家好评，在开始收费的2年后，即2000年9月，拥有会员竟达到550万，从这一点就不难看出玩家对这款游戏的欢迎程度。

《天堂》中的建筑、人物等多是参考历史文献创造出来的，而绘图部分则是在事前以3D绘成，然后由专业绘图设计师来完成，制作出三维影视画像和逼真游戏背景。

作为一款网络游戏，在《天堂》中更加注重的是攻击，也就是说这是一款以战斗为最终目的的线上RPG，附加了人物展开竞争的攻击战因素，以此给玩家带来强烈的刺激感。同时，游戏进一步强化了战略模式与游戏NPC的人工智能，建立并完善了时间系统，加入了真实多变的天气功能，令游戏亦假亦真，令玩家流连忘返。

目前，该游戏已开始免费测试。除了网上对战以外，游戏也提供给玩家结识良朋益友的机会，玩家可以一边战斗一边谈天说地，与众多志趣相投的朋友一起并肩作战，建立一个属于自己的人间天堂。









上古卷轴Ⅲ 晨风

The Elder Scrolls Ⅲ: Morrowind

■北京 幻文









类型	角色扮演
制作	Bethesda Softworks
发行	天人互动
编辑期待度	♥♥♥♥♥

作为一款出色的游戏，在2001年早期我们就曾做出过相关报道，如今终于等到云开见日出了。

《上古卷轴》系列对于许多玩家的确算得上是"上古"的游戏了，它起始于1994年，经历了《竞技场》和《匕首雨》两代后就消声匿迹了。如今其制作公司Bethesda宣称，现在硬件已经发展到了一定高度，他们的巧妙构思不会再因此而受到诸多限制，即将推出的《上古卷轴Ⅲ——晨风》就是一款倾注了制作人员大量心血的开放性单机RPG游戏。



本作中的冒险采取了非线性方式，大量可探索的场景使游戏的自由度有很大提高。游戏中的世界Tamriel分为8个省，它们都拥有不同的地貌特征。在1代中玩家必须穿梭于这8个区域才能完成任务，过于庞大的场景使得游戏旅途枯燥得近似走马观花，而2代就精简到了2个。如今在《晨风》中，游戏空间被进一步减小到其中1个省里名为Vvardenfell的岛屿上，这里浓缩了整个世界的各种元素。早在故事开始的400年前，岛上原本是黑暗精灵的栖息地，正如奇幻小说中所描述的那样，黑暗精灵是不受尊敬并广遭排斥的种族，因此许多国家、集团纷纷将战火带上了岛屿，最终这里成为罪恶蔓延的殖民地。而玩家是以犯人的身份被押解到这里的，起初被关在监狱里没有过多行动自由，之后会陆续接到不同的任务，我们可以选择立即去完成，也可以多逛逛，了解一些当地的风土人情。总之，游戏中会有大量的任务可以选择，而推动情节进行的主线就隐藏在这些错综复杂的支线中，可能在"踏破铁鞋无觅处"时却不经意地解决了一些事情，让玩家体会到"得来全不费工夫"的欣喜。

类似武侠游戏中帮派的设定，本作中有15个公会可以参加，各个公会拥有不同的处事作风。当玩家选择加入一个后就不能更换了，在初期会受到同行的保护，进行技能训练，并可以选择任务去完成。等级提高后，在公会内的地位和待遇也会有所改善，但不要指望有NPC可以替你去出生入死，因为在冒险的途中，玩家通常是孤胆英雄。游戏中的NPC数量高达千余人，不仅外貌各异，而且性格也各不相同。它们对玩家的态度取决于友好度，而友好度又和玩家自身的倾向与NPC的立场密不可分，简而言之就是做出了违背它们利益的事就会降低友好度。如果玩家所扮演的人物是个正人君子，那么和歹徒打交道



就很困难；而倘若自己也是个阴险狡诈之徒，那往往会投其所好、不谋而合。

如今的欧美RPG多以3D图像表现，《晨风》当然也不例外。出色的引擎使游戏画面登峰造极，实时天气变化更是很好地渲染了气氛，黄沙弥漫的丘陵、月黑风高的夜晚、沉寂昏暗的酒馆、阴森恐怖的地穴等场景刻画得真实自然，人物的肢体和面部细致入微，盔甲上的光泽、锈迹也都清晰可见，战斗时的刀光剑影和魔法的特效华丽自然。特别值得一提的是，制作公司还把场景、人物等模块通过良好的界面提供给用户，玩家可以利用它们尝试策划一场奇幻冒险。





大秦悍将

The Qin Warrior Great

■北京 萧意



类型	主视角射击
制作	欢乐亿派
发行	欢乐亿派
编辑期待度	♥♥♥

作为第一款国产主视角射击游戏，其需要改进的地方还有不少，这一点在画面上我们就不难看出。



自CS盛行以来，主视角射击游戏倍受玩家欢迎，每一款上市的同类游戏都会引起玩家关注，如今我们又看到了第一款由国人制作的主视角射击游戏——《大秦悍将》

游戏将背景设定在公元2159年，刚刚研制出的可以连接异次元空间的“人工虫洞发生器”被一神秘财团——大秦财团盗走，在特工人员试图将其夺回的过程中，性能尚不稳定的“人工虫洞发生器”出现故障，特工人员被带回公元前的战国时期，并不幸被秦始皇所杀害。为了找回前特工人员的资料，玩家需要穿越时空再次返回到公元前。



在游戏中，玩家可操纵机甲与敌人进行对战。制作者为玩家提供的武器装备也很齐全，分为肩抗、臂挂、冷兵器等共20余种。

《大秦悍将》综合射击及即时战略等不同类型的游戏模式，包括死亡竞赛型、两队互杀型、能源运输型、定点爆破型、互攻据点型、占山为王型、夺旗型，并开创了一些前所未有的游戏模式。



当然，作为一款主视角射击游戏，如果不能和伙伴们连线游戏必然会失去一定趣味性，制作者也充分考虑到了这一点，《大秦悍将》同时支持单机、局域网和Internet联网对战等多种模式。

郑问之三国志

■游侠创作室 天翔

类型	策略
制作	GameArts
发行	昱泉国际
编辑期待度	♥♥♥
如此精美的画工确实值得收藏。	









由GameArts耗时5年，斥资千万制作的策略游戏《郑问之三国志》在PS2上一经发售，立刻掀起一阵旋风。整部游戏不论是故事剧情、内政战斗、画面音乐都有独到之处。在人物设定部分，由于请来了著名漫画家郑问担当，更使游戏获得了“史上最美丽三国游戏”的称号。如此精彩的好游戏自然不能在一个平台上闪光，台湾省的昱泉国际已经取得了游戏的移植权，并对其完全中文化，它将成为第一款由PS2移植PC的中文游戏，对于没有PS2或者不懂日文的玩家来说，这无疑令人感到兴奋。

游戏的故事背景由日本著名作家神凉介创作，主角是乱世奸雄曹操。整部游戏将从黄巾军之乱开始，描述曹操为了得到天下，不惜成为一名背叛者，于乱世中成就霸业的事迹。在神凉介大师致密与冷酷的笔触下，众英雄们斗智斗勇及人物的丰富情感一一展现开来，完全有别于以往的三国剧情。游戏共有洛阳炎上、官渡之战、赤壁之战、汉中王刘备以及出师上表等5个脚本可供选择，玩家可以自由选择脚本来进入三国时代，体会不同时代的事件和战役。

内政是三国游戏中必不可少的因素，但繁简的平衡很难把握，《郑问之三国志》在内政的处理上既没有形同虚设，也没有复杂烦人。首先，同大多数三国游戏一样，通过战争胜利获得的城市就会成为归属于你的领土，玩家需要派遣手下武将担任太守，管理城市。但获得城市绝不是在地图上多一块属于你颜色的土地，管理的好坏将大大影响玩家的游戏进程。城市中会发生许多事件，太守也不是挂在头上的虚名，而是要做许多事情，如解放奴隶、向商人征收税款来筹集资金等。游戏的外交系统比较庞大，作用也不亚于战斗，当自己实力不够时，可以通过外交来建立友好关系，避免增加更多的敌人，有趣的是，利用各君主之间的互相猜忌，玩家还可以乘虚而入，轻松战胜敌人。“挟天子以令诸侯”也不再是空话，你会切身感受到这项计谋所带来的优势。当你的城市遭到攻击时，还可以派说客前去交涉，巧舌如簧的说客们往往能停止战斗甚至让对方和你结盟。

游戏的战斗部分包含了陆战、水战等各种形式。当部队在途中遇到敌人，那么游戏会即刻展开野战，玩家要根据双方实力随机应变。热衷于单挑的玩家可以选择以此来决定胜负，游戏共有398名武将，战败的武将会被俘虏，没有办法逃脱。水上战斗时，船舰的阵型将决定胜败，在水上使用计谋还需要考虑风向和战况，充满了策略性。当玩家一路跋山涉水到达敌人的城市后就可以开始攻城，此时，玩家的军粮储备将决定这场攻城战可以持续多久。

除此之外，游戏还有许多特殊事件，闹天灾、闹土匪，让玩家应接不暇。乱世中自然有占山为王的土匪，当城市附近有土匪出现时，治安会奇差无比，此时要出征消灭。游戏中还有一项有趣的设定，当玩家在游戏中遇到神医华陀后，便会有幸运事件出现，为你带来许多好处，华陀还可以使武将的寿命延长，多为你效力几年。

从以上种种来看，《郑问之三国志》是一款不错的策略游戏，背景又是我们熟悉的三国，相信移植PC后同样会受到玩家的喜爱。



Droiyan Online

■北京 熊猫眼

类型	网络RPG
制作	WIZGATE，KRGSOFT
发行	亚星公司
编辑期待度	♥♥♥♥♥
这算得上是我所见的制作最为精良的韩国网络游戏。	

一款"韩流"中的网络RPG近日红火起来，成为倍受大陆玩家期盼的游戏。当我看到《决战》（Droiyan Online）的画面时，我才开始明白为什么作为一款网络游戏，它能在短暂的时间内成为韩国玩家们竞相追逐、参与的经典科幻网络游戏。

《决战》以兰肯纳斯恒星系因太阳风的扩张而荒废，有能力的人都抛弃自己的故乡去寻找新世界，剩下的人为谋求生存道路为背景，为玩家展现了一个富有科幻色彩的庞大世界。在这里，玩家可以看到巨大的空间基地、变异的机器军人、往返于各星球间以运送和贩卖物品为生的星际"货郎"等形形色色的人、事、物；玩家在游戏中将接触到无可比拟的完美物品升级系统，新颖的架构法术练习系统以及各种各样的先进武器。

对于一款网络连线游戏而言，角色的设定是非常重要的，除了要具有平衡性外，角色职业的设定有无新颖之处也是吸引玩家的要素之一。在《决战》中，玩家们接触的不再是以往同类游戏中的精灵、魔法师、战士、弓箭手，在这里，制作者为玩家们提供了更为前卫的角色造型。



格斗家：精通各种近身搏击技，凭借自身的力量加上出色的空手格斗技能，往往在战斗中仅用自己超强的身体作为武器与各种变异怪兽作战，虽然每次攻击给敌方带来的伤害不大，但好在自己就是一个超级"肉盾"，最擅长近距离的"马拉松式"战斗。

异能者：其作用虽然与魔法师有异曲同工之处，但较之远不可及的魔法师而言他们更容易被玩家接受，更觉亲切。他们是受到太阳风的冲击后，全身心地归属于自然，将自然的力量与自身的精神结合在一起，在战斗中可以随意运用威力强大的魔法给敌人以打击。感觉上就像Xfile中掌握了闪电力量的男孩一样，可以躲在角落里慢慢用魔法将远处的敌人置于死地。



剑武士：喜爱"星战"的玩家想必都会尝试一下这个角色吧，没错，这个角色已经从传统的古代神器中脱离出来，为勇敢保卫家园的武士们配备了攻击力更为强大的光剑。他们是因为星球上的动物受到太阳风的波及变异后出现的，作为战士，在单打独斗中占据着重要位置，就让杰迪的力量在你的身上重现吧！

枪械师：他们精通各类枪械的组装和使用，能最大程度地发挥该武器的威力，属于高科技产品的拥有者。虽然其攻击力不是几个角色中最为出众的，但高科技枪械具有远距离攻击的优势，而且随着级别的提升，发挥武器伤害力的能力越大。同时，他们的敏捷度也不弱，除了可以像西部牛仔那样耍枪外还拥有一定的魔法能力，算得上是个双料人物了。



《决战》在韩国取得了玩家的一致认同，近期也在国内开始了测试。在这里，玩家可以任意发挥自己的想象力，让你的个性得到全面展现，体验一下成为异能者或是手持光剑的星际卫士的快感。为了自己的家园，为了自己的理想，与敌人"决战"星际吧。

樱花大战3 巴黎的燃情岁月

Sakura Wars3

北京 吉川明静

类型	模拟战斗+恋爱养成
制作	世嘉公司
发行	第三波
编辑期待度	♥♥♥♥

《樱花大战3——巴黎的燃情岁月》已是《樱花大战》系列的第三部作品了，在前两作的基础上，相信3代会为我们缔造一个更为浪漫的帝剧舞台。







延续该系列一贯的主题——高举爱的旗帜的《樱花大战3》，在改变故事发生地的同时，也果断采用了全新的5位女主角。在续作中树立新的形象，固然体现了《樱花大战》追求自我革新的决心和魄力，但也是对自身实力的一次挑战。新的5名女主角虽然数量上甚至比初代还少，但也正因为这样，对于每个人内心世界的刻画也得以更加细腻和全面，使人物的性格更加鲜明、丰满。同时，《樱花大战3》还安排了前作的8位女主角客串登场。

《樱花大战3》动画部分采用目前方兴未艾的Cel-Rendering技术，并实现了2D与3D动画的完美融合——Neo CG，堪称现今业界的最高水准。回放方式也由过去的小窗口扩大到全屏回放，极具魄力。以接近CRT显像管发色数极限的水准表现的美丽CG，同样扩大到全屏大小，令玩家能充分享受藤岛康介、松原秀典两位大师的细腻笔触。《樱花大战3》画面上进化幅度最大的，还要说是游戏的战斗画面。以往略显简陋的2D战棋画面被彻底抛弃，而代之以全3D的即时演算画面；配合镜头视角的放缩切换，战略部分的剧情演出效果也大幅强化。此外，自由移动画面及迷你游戏也顺应潮流实现3D化，令玩家的感觉耳目一新。

AVG部分的游戏系统在前作的基础上继续强化，Lips系统中新增加了“模拟Lips”，配合原有的多种Lips，使整个Lips系统在平衡性、趣味性上都更加完美。在自由移动时间里，大神的移动范围从原来狭小的剧场内部扩展到整个巴黎市区，无论是可前往地点还是可触发事件的数量都有档次上的提升。此外，从前作开始出现的特殊剧情——连锁事件更加充实，对包括配角在内各个人物的描写也更为细腻全面。特别值得一提的是，《樱花大战3》中的配角人物不再是可有可无的摆设，他们对于大神信赖度的高低将直接影响到大神在战斗中的能力，如果想要将大神培养成究极型的“黑发贵公子”，就必须全面提升自己在巴黎市内的评价。这一自我培养要素的引入，是对前作大神性格系统的发扬光大，根据玩家的不同选择会产生出各式各样的大神队长，令玩家的代入感更加强烈。

SLG部分采用全新强化了战术要素的ARMS系统，战场的形式打破了一般战棋游戏方格区域的限制，玩家可以将机体随意移动到地图的任何地方；所有行动共用一条行动槽，玩家可根据战况随意组合，并即时加以实行。连续攻击指令使用手动完成，充满了动作游戏的爽快感，也使玩家细微调整每一次的攻击力度成为可能。继承自前作的“队长命令”也由对机体能力产生影响变为对行动槽的配置方式产生影响，配合强化后的协力攻击和友情反击，令可供玩家选择的战术手段和组合方式更加多变。战斗部分的节奏较之前作明显加快，更为紧凑激烈，克服了传统战棋操作繁琐及开始阶段相对枯燥沉闷的缺点；熟练掌握基本系统之后难度会大幅降低，即使是毫无战棋类游戏基础的玩家也能轻松完成任务。

本作的音乐方面，仍由被称为“热血音乐第一人”的田中公平担当。由于故事的舞台从日本转移到欧洲，作为《樱花大战》系列招牌之一的音乐也以全新面貌出现在玩家面前。主题曲方面，全新的《在旗帜下》代替已成为《樱花大战》代名词之一的《檄帝》，也标志着樱战系列的一个新起点。

终极刺客2 沉默杀手 HITMAN 2

Hitman2:Silent Assassin

类型	动作射击
制作	IO Interactive
发行	天人互动
系统配置要求	PⅡ 450MHz、128MB、TNT 16MB Graphics Card
编辑推荐度	4/5

Eidos推出《终极刺客——代号47》后，在众多动作射击游戏中掀起了一阵"暗杀活动"的热潮。如今《终极刺客2——沉默杀手》再度以"将暗杀活动进行到底"为口号，把那个脖子后面带有条形代码的秃头不远万里地从Sicily的教堂里弄回到玩家面前。

《终极刺客2——沉默杀手》的故事仍旧延续前作的情节，失忆的杀手隐居在意大利西西里的一间教堂里，一心过着与世无争的日子，然而教堂神父被神秘绑架，绑架者只留下一封信给他，这一切让失忆的杀手不得不重出江湖。为使记忆恢复如初，杀手穿梭于圣彼得堡、日本、印度、北非、西西里和马来西亚等地，希望能早日揭开自身的秘密。在这个过程中，杀手会不断地接到各种暗杀任务。

在《终极刺客2》里，制作者为体贴那些不欣赏第三人称视角的玩家们专门设计了第一人称视角转换选项，实际上玩家在游戏过程中可以用混合模式进行游戏，在射击时使用第一人称模式，而在移动和勒杀等近距离攻击时采用第三人称模式。这样一来也令游戏更具趣味性。

除训练关外，游戏中共有20个任务，分成6个章节，虽然玩家所扮演的人物会在不同的场景中穿梭，但各关卡间却是紧密联系的，情节较之前作更加刺激、惊险。玩家也不难发现许多类似于前作的冷血行动。

二代，保留了曾颇受玩家欢迎的对手的高AI设定，人物之间的互动性较之一代也有所提升。二代在情节设定上加入了一些新颖的内容，比如在一个特殊场景中，杀手需要潜入一间医院并乔装成外科医生去干掉正在接受心脏手术的黑社会老大，这就需要玩家不能一味只顾兴起而盲目屠杀，惹来不必要的麻烦。在《终极刺客2》里讲究的仍是战术和技巧，类似于这样的设计在游戏中还有许多，都需要玩家通过发挥自己的智慧去巧妙地完成任务。

在二代中，加入了一些新的武器，如匕首、飞镖、麻醉枪、无声狙击枪等，甚至还有外科手术刀和火焰斧可以为玩家所使用。与一代相比，制作者删减了部分射击关卡，这样一来，玩家不必再忙于正规的射击交战，真正体会一下暗杀的乐趣，当然游戏的难度也会相应增加。

在图形方面，在《终极刺客2》中使用了IO自己制作的Glacier引擎的升级版本。从画面上不难看出，人物和背景较之上一代更细腻、逼真。3D引擎功能的强大，导致其能够处理的多边形数量增加，达到一代的4～5倍，在二代中支持实时光源和T&L，并且支持那些具有顶点Shader能力的显卡，如GeForce3等。

此次的音乐是由Jesper Kyd为二代提供的，将电子合成乐同布达佩斯广播交响乐团的演奏混合在一起，很有自己的特色。

游戏的最低系统配置要求是PⅡ 450MHz、128MB内存、TNT 16MB Graphics Card，建议玩家使用高于此配置的机器，这样一来，完美的3D效果会令玩家身临其境，做一回酷酷的"沉默杀手"。













编辑导语



从小我似乎就是个没有什么理想的孩子，小时候每次写作文谈理想，我总是和大家一样说我长大了想当个科学家，当然那会儿我压根儿就不知道“科学家”除了代表着爱迪生和牛顿之外还有什么意义。其实当时我心里最想当的是一个武功盖世、可以惩恶扬善的大侠，我估计这是不少男孩子的梦想，但是并没有谁敢在作文里写出来，所以即便是周围最亲密的伙伴，每个人的真实理想是什么其他人也无从得知。

到了高中，每天沉迷于漫画中的我决心要当一个漫画家，我想画出《七龙珠》、《侠探寒羽良》那样的漫画，于是我开始努力地学习绘画，但是经过一段时间之后我发现自己并没有多少绘画的天赋，于是这个梦想就中途夭折了。尽管如此，但我因此发现了自己还是一个能树立理想并为之奋斗的人，这令我为之一振。

后来我开始做游戏撰稿人，虽然我从小就执着地玩游戏，但是我却并没有把做一个游戏撰稿人作为自己的理想，我只是为自己的能力得到了一部分体现而感到高兴，而更美妙的是我也因此可以名正言顺地玩游戏了。直到有一天我应聘来到《大众软件》的编辑部，作为一个从创刊号就开始购买《大众软件》的忠实读者，我从来都没有想到过有一天可以成为编辑部的一分子。这也许也是我的梦想，但是这个梦想本身却是遥远而不可捉摸的，直到它已经来到我的面前，我才发现它是如此真实——我又有了新的目标。我将在这里努力实现我的价值，并努力将它转换为《大众软件》价值的一部分。

编辑部里是紧张而又忙碌的，也是快乐而又融洽的。然而作为从作者到编辑的转换，我在工作的初期也经历了不少困难，但是在同事们的帮助下，我终于坚持过来了。我热爱我的栏目，我想把它最美的一面呈现在读者的面前，我想像星爷一样大声对我的读者呼喊道：“玩游戏加上艺术和竞技是很有搞头的！”

我开始了全新的生活——“人活着要是没有了梦想，那岂不是和咸鱼一样！”

实习编辑：八神经

从近期几款FPS游戏大作看联线游戏的创新

■云南 善良的大灰狼



游戏名称	制作公司	推荐配置	上市日期	游戏难度	上手时间
《重返德军总部》	ID SOFT	PⅢ 600、256MB、1.2GHD、4×CD、DX8.0、Win95/98/Me	2001年12月	偏难	20分钟
《荣誉勋章——联合袭击》	2015	PⅢ 500、128MB、1.2GHD、4×CD、DX8.0a、Win98/Me	2002年1月	普通	15分钟
《命令与征服——叛逆者》	Westwood	P4 1.2G、256MB、1GHD、4×CD、DX8.0、Win98/Me	2002年2月	容易	10分钟
《全球行动》	Crave	PⅢ 500、128MB、1GHD、4×CD、DX8.0、Win98/XP	2002年3月	容易	20分钟



CS，又名反恐精英，当今世界上最热最火的竞技游戏，被无数游戏大赛列为必选项目，全球有数百万的痴迷玩家天天驻留在电脑旁，周而复始地进行着警察与匪徒的故事。在中国，随着上个世纪末游戏的进入，现今全国上下大大小小的网吧中几乎找不到不玩CS之地，游戏的影响之大，一时无双。

2001年12月，这本是一个平常的月份，但随着ID SOFT公司（以下简称ID）《重返德军总部》游戏的推出，开始变得不寻常起来；2002年1月EA公司推出了以二战战事为背景的PS名作《荣誉勋章》最新续篇《联合袭击》；2002年2月以即时战略横扫世界游坛的Westwood公司推出了旗下名作《命令与征服》的第一人称射击游戏《叛逆者》，在其后的日子里，《全球行动》、《命运战士2》等一大批FPS游戏紧接着上市。FPS游戏市场的突然爆热，在让游戏玩家大呼过瘾的同时，也带来新的创意和新的玩法，于是在FPS游戏最热门的多人连线模式中，一场有关超越CS的竞赛开始了……




丰富的服饰选择也本作的一大亮点。（全球行动）


游戏画面相比CS进行强化。（全球行动）

好玩才是一切

2001年国内网络游戏热潮的兴起，让不少游戏玩家投入了网络游戏的怀抱，但与此同时，更多的游戏玩家却仍然在单机的游戏世界中游戏，不是因为单机游戏好玩，而是因为单机游戏中所加入的网络连线对战功能让他们沉迷，而这其中以CS为代表的FPS竞技游戏当排首位。或许是伴随着当代国际形势的动荡不安，玩家对FPS游戏的追求也越来越趋逼真，因此以科幻离奇疯狂杀戮的《雷神之锤》最终还是在声望和实名上略逊于挽救人质执行反恐任务的现代CS，知耻方能后勇，当2001年12月《重返德军总部》出世，我们看见了id的改变。游戏的多人连线部分借助Quake Ⅲ的强大网络连线功能，配合军官、医护兵、工兵、士兵四种不同的兵种职业，将小队作战的理念第一次引入id的游戏中，不同的职业、不同的特性必需配合，构成多人连线中玩家的配合与帮助。同时为了符合游戏二战背景的选题，空袭、炮击这些大规模第三方打击力量第一次出现在FPS游戏的连线之中，单纯的射击技巧比拼被策略化的战斗指挥所替代，尽管无数的CS铁杆迷都不忍心承认，但《重返德军总部》却已在事实的内容之上胜于CS了。有了《重返德军总部》的开路，紧跟其后的《联合袭击》则在多人连线部分加入了游戏中可见的全部兵种单位，也因此在单机游戏中见过的人都可以在多人连线中扮演使用，所以当连线对战开始时，无论是男是女都可以在游戏中找到自己对应的形象和不同的外观，而这在CS中





是根本无法实现的。有了成功的开始，自然少不了好的继续，如果说《重返德军总部》和《联合袭击》只是给FPS玩家一种更新的连线体验，那么当《叛逆者》问世时，则只能用惊世骇俗来形容，从没有人敢想过用FPS来表现即时战略，但Westwood做到了，在连线中，玩家将配合己方的采矿车采集资源从而获得金钱，再用金钱购买装甲车辆或进行转职升级，进而对敌人的基地进行打击。相对于《叛逆者》的创意革新，紧随其后的《全球行动》则直接将矛头对准了CS，游戏还未上市，制作小组号称要全面超越CS的口号就已响彻了欧美大地，几乎和CS一模一样的简易操作，更为丰富的武器单位，更大更逼真精细的地图场景，以及职业特性的加入让游戏一上市就迅速火热了起来。尽管乍一看去，《全球行动》几乎就是CS的强化更新版，似乎找不到自己的特色，但这就是游戏制作小组所要的效果，和CS基本一样，但制作得更好，没有人敢断言它已经实现了目标，但无数FPS游戏玩家连上《全球行动》就忘记一切的现实却在证明着CS王朝危机的真正到来。如果说CS是一场关于人质的解救危机，那么《全球行动》则将简单的人质危机升级到了一场小规模的反恐行动，《重返德军总部》和《联合袭击》则是一轮小规模的战斗冲突，而《叛逆者》纯粹就是一场战争。任天堂的山内大叔一直把“好玩就是一切”作为游戏制作的准则，那么当好玩就进FPS时，换来的就是“爽”、“过瘾”、“刺激”和对时间概念的消失，或许它们无法超越CS，但在它们身上我们发现了比CS更多的游戏乐趣，这就是好玩。

英雄主义和团队配合

近期的热门电视剧《兄弟连》让很多人真正了解到了团队的重要性，在游戏中这种重要性同样关键。《重返德军总部》中四种职业的划分，让玩家在连线的同时，对于自身角色定位也有了更清晰的认识。军官可以为士兵提供弹药和远程火力掩护、士兵可以作为主攻力量实施对敌人阵地的占领，工兵是排除前进障碍的唯一人选，医护兵则可以为重伤的队员恢复生命，职业的分割和制约让玩家在游戏中仅靠扮演一种角色，根本没有胜利的可能，同时盲目的个人英雄主义也会让胜利化为乌有，因此团队配合成了获胜的唯一法宝，加上快速语音系统的加入，当你身临险境时，只要及时呼叫，总会有队友出现在身边给予支援，彼此的支持与需要构成了游戏连线新的体验，而不断地进行新的战斗，去认识更多的朋友，并学会与他们配合，才能让自己的战力变得超大。和《重返德军总部》一样，《叛逆者》同样讲究团队的合作，由于连线战斗中，双方各有一座基地，目标就是在规定时间内消灭敌方基地主场，而可选的兵种职业和武器配备又异常丰富，因此学会在攻守之间找到自己的位置，才能在整场战斗中赢得胜利的可能。或许是为了让玩家认识到战争不是英雄个人的战场，因此连线中的装甲车辆都有双人或多人配合系统，开运兵车的玩家可以把数个队友迅速运往前线，火箭发射车、长毛象坦克分别设有驾驶席和发射席，重型车辆固然火力强大，但对付敌人单兵却毫无用武之力，因此在重型车辆前必须有步兵保护，同时游戏提供了明路和暗路两条通往敌人基地的道路，怎样去选择、配合、防守、攻击，并取得胜利不再是勇敢的玩家一个人拿把大枪，凭借着过人的技巧就能实现。相比《重返德军总部》和《叛逆者》，将团队配合作为连线胜利的重中之重，《联合袭击》虽有如此设计，但由于本身设计的缺陷，没有界定职业的划分，同时在武器系统上也未给予对应的互补，因此战斗起来往往呈混乱之势，加上玩家们大都复仇心切，因此一旦被别人攻击，往往会再复活后选用火箭炮进行战斗，一时之间，整个游戏里完全是火箭炮大战，一死一大片，很不平衡。与业余的竞争者相比，《全球行动》这个直接的挑战者，虽然在连线设定上照搬了CS大获成功的模式，但模式的核心却同样变成了团队的配合，由于具体兵种职业的加入，各职业玩家的能力与武器配备也大不相同，因此只有进行相互的配合，单一玩家在战斗中才有长期生存的机会。唯一比较可惜的是，或许是为了与要挑战的目标不太过遥远，《全球行动》虽然已有了团队的配合和职业的互补设定，但英雄主义的个人冒险战斗依然在游戏中随时可见。



在这款游戏中中，武器的设计都取自历史上真实的资料。
（荣誉勋章）



在战斗中，注意隐秘的行动非常重要。
（荣誉勋章）



根据拥有金钱的数量选择自己喜欢的兵种职业进行升级。
（叛逆者）

作弊是个严重的问题

越来越对CS感到失望，不是因为不好玩，不是因为图像粗糙，不是因为地图已经被背得滚瓜烂熟，只是因为作弊。再没有什么比被一个作弊软件控制下的对手爆头更让人气愤的事情了，而更让人气愤的是面对如此多的作弊软件，游戏公司所能提供的反作弊努力却越来越少，甚至已经停止，如果说有朝一日，CS被玩家彻底抛弃，那么我想作弊软件会是最大的凶手。回到刚才的新游戏，或许是由于《重返德军总部》、《联合袭击》、《叛逆者》、《全球行动》都上市不久的原因，因此作弊的问题对它们而言，并不严重，甚至可以说微乎其微，但尽管如此《重返德军总部》中仍然提供了反作弊的设定，一旦玩家发现有人作弊可以通过发起投票将其踢下线，并封掉他的IP，此外ID也明确表示在升级补丁中继续加强反作弊的功能设定。与《重返德军总部》相比，《联合袭击》则是通过在服务器设定命令对连线玩家进行严格的规则控制，对有意图进行作弊的玩家进行屏弊，但尽管如此，在目前的很多服务器上已经可以看到很多嫌疑分子出



NOD VS GDI，坦克大战。（叛逆者）



将装甲车辆融入FPS连线对战，叛逆者是目前做的最有创意的一个。（叛逆者）

现。《全球行动》由于几乎全盘模仿自CS，因此也是这些游戏中，最容易出现作弊问题的，但不知是否是由于EA代理了其全球游戏发行权和GAMESPY连线软件的原因，因此目前在EA已公布的官方游戏服务器上，我们还没有发现作弊问题的出现，但相信随着游戏玩家的不断增加，非官方对战服务器的大量架设，作弊问题是迟早之事。在四款近期最具号召力的FPS游戏中，《叛逆者》应该算是反作弊最为严格的，由于游戏必须通过CD-KEY认证才能真正连入Westwood和EA的游戏服务器，而Westwood在即时战略游戏连网对战中已经积累了非常丰富的反作弊经验，因此在目前的服务器里，还没有发现任何可疑的现象，而更多的玩家仍然把游戏的兴趣放在怎样更好地进行团队配合上，同时由于游戏本身战斗的胜利在于团队攻击的成功，因此单一的作弊玩家想要通过个人力量获得战局的胜利，根本没有可能。作为了一款大获成功的游戏，CS除了本身游戏公司所设计开发的程序之外，大量由玩家所创作编制的MOD包也成为了游戏人气飙升不断的助推之力，由于采用的是Quake Ⅲ 的引擎，因此《重返德军总部》、《联合袭击》到目前为止，除了官方所发布的补丁地图外，很多由玩家自己动手开发的程序包也已出现，透过这些玩家自行设计的关卡地图，相信游戏的生命力也会得到极大的延伸。《全球行动》既然要挑战CS的王座，自然地对CS能够大获成功的法宝不能不知，虽然目前还没有玩家自己编制的MOD包出现，但游戏设计小组在游戏开发时就已预留众多程序接口设计，相信会让玩家亲自参与游戏地图、任务的创作添加变得容易许多。这四款游戏中，由于Westwood没有公布程序开发包，因此《叛逆者》无法获得玩家的编制参与，但幸好由于游戏的大获成功，Westwood已经宣布将把原先版本中取消的空中单位在新的补丁升级中开放给玩家使用，相比上面玩家自行开发的关卡任务，这个消息对《叛逆者》的玩家们来说，相信更有吸引力吧。

华丽背后的代价

FPS游戏一向都是吃硬件的大户，而CS能够在国内如此风行，除了本身的游戏好玩外，由于游戏出品年代较早，因此对电脑硬件的要求不高，也是一个很大的助力。可惜的是，本文中的三款新游戏就没有如此好运了。ID的游戏一向是业界最高的硬件风向标，借助Quake Ⅲ 引擎制作的《重返德军总部》虽然没有学Quake Ⅲ 一样，成为显卡测试性能的标杆，但本身的要求却也不低，再加上非常精细的游戏画面，就目前国内游戏服务器的情况来看，Ping值较高，因此当满员游戏时，LAG的问题频繁出现。《联合袭击》虽然也采用了Quake Ⅲ 的引擎，但在实际画面中精细度要逊于前者，正因此电脑配置相对要低一些，而连线游戏也较为流畅，可惜的是目前用手榴弹、火箭炮乱炸乱轰之风正在盛行，因此如果不幸碰上，情况并不容乐观。和前两者相比，Westwood的《叛逆者》纯粹就像是一个专给富人玩的游戏，由于Westwood在3D引擎上的技术还不成熟，因此整个游戏画面略为粗糙，尽管如此，如果玩家没有一台P4　1.2G、256MB、GF3以上的电脑，相信会读档读得很辛苦，跳帧问题也很严重，连线中要想流畅也很难，幸好对自家游戏的问题早有预见，因此和即时战略游戏一样，游戏中提供了与电脑对手进行竞技的模式选择，虽然只有一张地图，但总比只能连网对战或电脑配置不够而运行起来停停顿顿的好。《全球行动》在人物的动作设计更为细腻真实，依据不同的中弹位置、发射武器，人物都会有不同的真实反应，但动作精细的同时，画面的美观度却逊人一筹，特别是那只握枪的手，竟然连手指都没有，幸好画面的缺憾并没有影响到游戏在连网对战中的流畅，甚至可以说，在这四款连线游戏中，《全球行动》是运行最顺畅的一款，基本上不会出现LAG的问题，而且本身电脑配置要求相比其游戏效果也不算为高。说了上面的这些问题，自然要转到关键的一点，大部分的玩家都喜欢在网吧中进行游戏连线对战，而在那里也容易迅速找到同好和对手，但也因此，网吧本身的电脑配置也就成了一个问题。上面四款游戏略高的配置，相信不是当前国内以中小网吧为主的网吧业主所能承受，既然如此，与其花大把钱来升级电脑，不如继续让CS发扬光大，赚取利润，正因此在目前的网吧里，进行上面四款游戏连线对战的玩家仍然很少……



沿袭ID一贯的特点，游戏对系统配置的要求仍然不低。（重返德军总部）



在这款游戏中非常讲究小队的战术配合。（重返德军总部）

从近期这四款热门的FPS游戏中我们不难发现，随着FPS游戏制作技术的提高和游戏制作者对玩家心理的把握，团队意识、兵种配合、更加丰富的人物外型选择、策略成分的加入已经成为了当前FPS游戏新的创作热点，不管这些热点的出现是否意味着CS时代的老暮和终结，也不论它们是否真能最终获得超越的成功，但无论怎样，这些新游戏新设计的出现，丰富了玩家游戏的乐趣，并让FPS游戏能够吸引到更多玩家的参与，这也正是FPS游戏长久以来一直吸引我投入其中的独特魅力，大家以为呢？





辉煌的历史难以再续

魔法门IX 命运之书

Might and Magic IX

■英雄世界 JWHF、蚕宝宝

不知不觉中，我最喜爱的"魔法门"系列已出到第9部作品了。刚看到这个面目一新的家伙时，差点都让我这个准"魔迷"认不出来了。这部传统的欧美三大经典RPG之一的最新作，骨子里虽然还淌着第一人称RPG的血液，但已不是那么纯正了。在发行之前，NWC允诺这次将给全世界挚爱"魔法门"的玩家带来一个全新的世界，可当我拿到这个产品后，我不得不说，《魔法门IX》并没有延续此系列的辉煌，持这个观点的人还有很多，国外各大权威网站给《魔法门IX》的评分都在6.5分左右，刚刚及格而已。下面笔者就从游戏的各个角度来评价一下。

总评 81



☺	在本系列中第一次使用了全3D的引擎，画面比以前华丽，仍然拥有广袤的场景设定。系统上有不少创新。
☹	过多的BUG让人烦恼。另外由于全3D引擎的不完善，地图的开放性也受到了一定程度的限制。
● 制作	New World Computing
● 发行	第三波
● 载体	CD×2
● 类型	角色扮演
● 语言	英文
● 环境	Win9x/Me/2000/XP

画面：■■■■■■■■□
音响：■■■■■■■■□
操作：■■■■■■■□
娱乐：■■■■■■□
剧情：■■■■■■■■□

各种各样的骷髅兵是游戏中最常见的敌人。

《魔法门IX》的剧本编写得还是不错的，毕竟是有这个系列的创始人——伟大的Jon Van Canehem执笔，所以玩家们大可放心了。那在游戏最后时刻，揭晓整个骗局的震撼，要留给玩家们自己去体会。最后还可以与最终BOSS大玩"其神之道还治其神之身"的把戏，没错，就是神，这次玩家们将会卷入一场众神纠纷之中，甚至不得不以集体自杀的方式去求见死神，甚是有趣……为了不抹杀玩家玩此游戏的乐趣，笔者在此不对剧情作过多的介绍，还是留给玩家们在游戏里去体会吧！



游戏中的很多NPC模样长得完全相同，令人啼笑皆非。

笔者对《魔法门IX》的第一感觉就是特像《魔法门传奇》，除了画面、音效同其如出一辙以外，连控制都成了FPS式！玩家不但可以使用"A"、"D"键左右平移，还可以作出跳跃、下蹲等动作！有时不得不来个"助跑跳"跨过深渊。视角可以自由转换，不用按Page Down/Up那么麻烦了，而且还有了准星……连许多CS玩家都说玩此款游戏时非常有感觉。其实，《魔法门IX》看起来像一款FPS游戏也只是表面现象，当你真正参与到战斗中，你就会发现如果像玩动作游戏一样冲上去猛冲猛砍……那么就只有等着看结局动画吧！别忘了，《魔法门IX》保留了回合制的战斗方式是有理由的。不过对于操作体系的变化，笔者还是觉得在一款RPG游戏中加大操作性的难度并不是一个明智的做法，将RPG和FPS的结合使不少玩家都难以适应，这次的"改革"似乎并不很成功。



要随时注意调查游戏中的物品。

那么《魔法门IX》究竟有哪些创新呢？从图形图像到操作控制乃至装备界面、魔法系统等，都和前作截然不同。从7代开始，玩家们就开始抱怨游戏画面的滞后与引擎的陈旧，认为7、8代只能算是6代的两部资料片而已。NWC也不打算再用“更换新的引擎会花去大量的时间与精力，从而影响到游戏的内涵”的借口来搪塞大家了。全新的Lithtech 3D引擎想必玩家们在“魔法门传奇”中已经见识过了吧，“魔法门”系列有史以来第一次让玩家们进入了一个震撼性的真3D环境，使你完全沉浸在最真实的“魔法门”世界中！人物的脸部也做得相当细腻，光是受伤、虚弱、发疯等表情就够你瞧的了。但毕竟是第一次，《魔法门IX》的3D效果不可能做到尽善尽美，天上的云彩是静止不动的，水中的波纹也显得缺乏生气，游戏的分辨率仍停留在800×600的水平线上。但是，游戏中的场景一如既往的丰富，从静谧的浅滩到不死系怪物横行的峡谷；从荒无人烟的小岛到矮人们工作的矿区；从葱郁的森林到壮丽宏伟的众神殿……场景的多变性绝对不会让你轻易感到厌倦。



和前作一样，在人物选择画面有能力点数可以分配。

有一点不得不承认：虽然魔法门的世界变成真3D的了，但自由度反而下降了。野外地图看上去很辽阔，能够走动的地方却被限死了。以前在冒险的时候，最喜欢黄昏时登上山顶欣赏那夜幕降临前的最后一抹夕阳。现在那种美好的感受无法在《魔法门IX》里重温了——游戏里的山都爬不上去！有一次，心血来潮硬是跳上去，结果根本动不了——山上是没有贴图的。这也同时意味着，深受玩家青睐的飞行奇术也毫无用武之地，那种穿梭于蓝天白云之间，俯视村庄田野的日子也一去不复返了。



可以随时调出地图来查询位置，还算比较方便。

魔法系统是《魔法门IX》的众多新特色之一，在“魔法门”系列之前的版本中，法术属于不同的法术流派，每一个独立魔法流派的法术都被记载于一本法术书中。现在，施法者必须通过学习技能来获得法术，这点和技能很像。比如说，为了能施展医疗术，玩家首先获得光明魔法技能。所有施法者都能学习到基本的治疗法术，但只有光明大师和光明宗师能够发挥治疗法术的最大效果。新的魔法系统可以让施法者都能使用所有流派的魔法（除了十字军和游侠，他们无法学习黑暗魔法流派）。即使是邪恶的巫妖，现在也同样可以施展祝福术了，只不过施展法术的效果是绝对无法和牧师相比的。这次的魔法种类也有较大改变，新引擎能游能跳，一些重复的魔法自然而然地取消了，例如“凌波微步”和“纵身飞跃”，但“巫师之眼”、“回城魔法”等传统辅助魔法都得到了保留。


变成了全3D的画面，但是这次的转型并不是很成熟。

《魔法门IX》的种族设定又回到了7代的模式，只有中规中矩的四个种族（人类、精灵、矮人和半兽人），可是比8代的种族整整少了一半啊！想想无法带上飞龙、吸血鬼等那些好玩的家伙一块冒险，还真有点沮丧。职业系统也作了重大的改变，一开始玩家将不得不在“力量”与“魔法”中作出选择，理所当然地，如果选择了力量之路，就会以战士的身份开始这次冒险，反之则是善于操纵魔法的智者。有趣的则是《魔法门IX》新的转职系统，这次允许玩家在转职过程中选择不同的职业发展，从而增加了游戏的重玩性。比如说战士在完成第一转职任务后，可以选择转职为雇佣兵或者十字军；假如你选择了雇佣兵的话，下一个转职任务将会让你在靠杀人赚钱的刺客或视战斗为艺术的角斗士之间作出选择。有点类似于7代的光明与“黑暗”的转职系统。

不知《魔法门IX》脱胎换骨的创新是否能让广大玩家满意，但NWC显然在这款经典RPG系列的续作上倾注了大量的精力与时间，采纳了大部分玩家的建议。对魔法系统、NPC雇佣系统、对话系统都作了不同程度的创新，全新的3D引擎也是玩家向往已久的。但就在《魔法门IX》正式推出后的10天中，NWC接连推出了2个补丁来修正其中出现的大量BUG，这些BUG也反映了游戏存在很多缺陷和漏洞。而就在4月13日NWC又带给玩家一个不幸的消息：NWC因为目前经营模式的问题，又进行了一次大裁员，《魔法门IX》制作组中2/3的人员都未能幸免。看来“魔法门”系列能否延续到10代的确很悬，加上《创世纪IX》的结束和去年底《巫术Ⅷ》短暂的辉煌，欧美的三大RPG皆已作古，这的确让那些传统RPG迷觉得痛心。这次，《魔法门IX》也许会在BUG满天飞与玩家的抱怨声中划上并不完美的句号。这将会是我们在奇妙的“魔法门”世界中最后一次旅程了。渴望再次踏上“魔法门”征途的你，赶快披上你的盔甲，举起手中的法杖，开始续写那“力量”与“魔法”交织的永恒的传奇吧。

休假期间——只要快乐，不要烦恼

■四川 天天

The Sims On Holiday
模拟人生——我在休假



总评 84	
😊	游戏中对真实环境的拟真度很高，一些充满乐趣的小细节往往会让人会心地微笑。
😐	画面的表现力仍然不能让人很满意。
制作	Maxis
发行	电子艺界
载体	CD×1
类型	模拟养成
语言	简体中文
环境	Win9x/Me/2000/XP
画面	■■■■■■■■
音响	■■■■■■■■
操作	■■■■■■■■□
娱乐	■■■■■■■■□
剧情	■■■■■■■■

●高拟真度的休假过程

“干得不错，默迪梅尔！”老板递给我一个红包，“你已经有半年多没放过假了吧，给你一个月假期，好好休息一下吧。”Bingo！这可是我工作以来第一次放长假，一定要好好计划一下。晚饭后我问贝拉和卡桑德拉想去哪儿度假，可是她俩的意见大相径庭，贝拉想去阿尔卑斯保护区而卡桑德拉却想去再生公众海滩。我不想卷入这母女俩几乎已成例行公事般的拌嘴游戏中，坐到桌边阅读在公汽上没看完的报纸。忽然一则广告跃入我的眼帘：“阿拉巴马松树冬季仙境，过来，都过来，大家都到岛上的顶级胜地——阿拉巴马世界来！也许您曾经在明信片上看过他，现在您能亲自享受他！”“嘿，去阿拉巴马怎么样？”我挥着手中的报纸打断了她们的争吵。说实话我并没有把握能说动家里的两位女性，可是她们的回答竟出乎我意料的一致：“阿拉巴马？那个新开发的度假村？好啊！”

两天后，我们全家到达了目的地。吃完午饭，卡桑德拉早已按捺不住，径直跑到旅馆外面堆起了雪人，贝拉也忙不迭地去租了一套滑雪用具兴致勃勃地玩起了滑雪。我回到房间美美地睡了一个午觉恢复旅途的疲劳。一觉醒来已是黄昏，填饱肚子后我信步来到休息室玩飞镖，意外地遇上了我的邻居鲍勃，他正愁眉苦脸地坐在椅子上叹气。我走上前去问他发生了什么事，他的回答让我大吃一惊，原来他的钱包被偷了。想不到在这么美丽的地方也会有这么丑恶的事发生，看来我要管好自己的钱包了。次日我去出租小屋租了一个野餐篮，全家围坐在一起野餐的感觉比正襟危坐在餐桌前吃饭要好上许多。吃完东西，卡桑德拉硬把我和贝拉拖去玩雪仗，母女俩联手向我发起凌厉的攻击，最终以我举手投降而告终。

一个月的时间就在嬉闹中不知不觉地过去了，假期即将结束。“阿尔卑斯！”“再生公众海滩！”在回家的车上贝拉和卡桑德拉居然已经想到下一次的度假地点了……

以上并不是从哪本拙劣小说中摘抄的片段，而是我在《我在休假》中度假时的经历。这个继《模拟城市》后Maxis最成功的游戏《模拟人生》的第四张资料片并没有让人们失望，相比《美丽人生》、《家庭舞会》和《燃情约会》前三个资料片，本作给人的感觉更为轻松。由于本作的主题是“度假”，因此在游戏中家庭元素、公众交际等生活中的问题比前几作都要相对显得简单。毕竟在休假中烹调、打扫卫生等琐碎的家务根本就不用去做，需要做的是将工作和学习抛诸脑后，最大限度地放松自己，将情绪值保持在较高的状态。



度假地点很多，给了玩家充分的选择。

●充满乐趣的细节设计

真实是模拟类游戏最重要的环节，我们在玩游戏时想要体验的也正是这贴近生活让人有代入感的真实，在这一点上，《我在休假》比起它的前几作要更胜一筹。在不同的场景人物会穿着不同的服装，在山区雪地穿皮大衣，在海滩则穿着泳装。每个地区的特色活动也不尽相同：有雪的地区可以滑雪堆雪人，海滩可以玩沙滩排球和堆沙堡，钓鱼和玩水球则只有在野营区才能领略到。在人物方面本作也比前作要细致得多，不同星座的人有不同的兴趣爱好和性格，在游戏中的行为也有很大的差异，喜爱运动的巨蟹座会玩得不亦乐乎而根本不在乎剩下的银子够不够住酒店和回家；外向的天蝎座时常会跑去跟人搭讪；活泼的处女座到处跑


在海边悠闲地晒晒太阳，可以让心情变得更愉快。

来跑去弄得全身脏兮兮的还懒得去冲个凉。更让我吃惊的是在人群中竟然还有扒手的存在，稍不小心钱包就会遭窃，如果不能把窃贼从人群中揪出来找回失物就会沦为拣破烂凑车钱或饿死在风景如画的假日岛。不知道是Maxis本着不让玩家从恶的理念还是其他什么原因，玩家操纵的人物不能成为窃贼依靠偷盗获取金钱，要不然空空妙手一经施展，哪有不满载而归的。

现实中的人是生活在由各种关系交错而成的网中，没有社交没有朋友的人是不能生存的。游戏中对不同人物作出不同的举动得到的回报会有差别，人与人之间的关系也会随之而改变。在某些细节方面的刻画更是淋漓尽致十分到位。我所操控的模拟人与妻子吵架以后双方互不理睬，哪一方主动向对方示好都会吃到闭门羹，到夜幕降临该卧倒呼呼的时候令人忍俊不禁的事发生了：妻子离卧室比较近，先进卧室钻进被窝倒头就睡，丈夫进去得晚，此时他的体力已经接近为零，脑袋里想的只是赶快上床休息，可是不管我怎么控制他上床睡觉他就是不愿意，脑袋上还显示出妻子的脸，上面画有一大红叉，表示他不愿意主动向妻子投降。到最后他实在坚持不住，仰天直挺挺地倒下，躺在地板上就睡着了。看完这段插曲真是不得不佩服Maxis对人性观察的入微。

●一些缺陷尚需改进

金无足赤，《我在休假》已可以算作是优秀的游戏，但还是有些美中不足的地方。可能是因为3D引擎的原因，某些地方的表现有些差强人意，特别表现在跟水有关的物品和场景上。洗碗时水池里就像堆着一块泡沫塑料，装满了水的浴缸就像是一块果冻，这些还则罢了，毕竟水池和浴缸比较小忽略过去也就算了，但是泳池和大海这么大的场景就算想装眼神不好使也说不过去。游戏中的水不知道是否就是传说中的“天一圣水”，整个水面就跟平地似的，而游戏中的人物也都有楚留香的身手，可以在水中行动自如，有时还能如履平地般地站在水面。比起其他一些画面出色的3D游戏来说尚有差距。

游戏中还有一个不太能让人忍受的地方就是人物的有些状态在单位时间内消耗得太快，进行某些行为时所花费的时间太长，造成各状态之间的不平衡。举例说在吃完晚饭后饥饿值满了，但是娱乐值和舒适度及卫生的值却很低，当经过洗澡、看电视等一系列动作后却发现饥饿值又下降了很多，于是只好吃夜宵，等到吃完其他的状态又开始呈大幅度的下降趋势，想增加这些值时体力值又不够需要睡觉了。家里只有一个人时还好一点，如果是一大家子人，那就……

其实在设计游戏时可以考虑统筹地让多个行为同时发生，比如坐在沙发上看电视既增加了舒适度又提高了娱乐值，而不是像目前这样坐在沙发上休息后再站起来看电视，多少总让人有别扭的感觉。这样做还有一点好处，就是玩家煞费苦心的空间设计不再是花架子而真正能派上用处。相信这样一来，以后应该不会再出现客厅中放置淋浴房的情况了。此外，邻居可以在自己家里自由活动，使用任何东西，不打招呼就大嚼刚端上桌子想自己享用的美食，也让人有逐客的冲动。


累了一天，好好泡个澡也是应该的。


全家一起动手堆雪人，其乐融融。

瑕不掩瑜，《我在休假》还是一款十分优秀的游戏，它给玩家提供了一个高度拟真的虚拟社会，甚至可以说在某种程度上它的功能跟网络有些相似——让某些人扮演自己在现实中所不能扮演的角色，我想这可能也是《模拟人生》系列游戏销量惊人的原因之一吧。

大众软件游戏分级、评分制度

在2002年的游戏栏目中，为了给您在阅读上带来方便，起到媒体引导阅读的作用，我们特将游戏分为4个等级，包括普通级、指导级、专家级和研究级。通过它大家可以直接了解到一个游戏是否适合于自己现在的年龄。

普通级

条件：成人度、暴力恐怖度、意识导向度均为0级。
适应人群：适合所有年龄人士。

指导级

条件：成人度、暴力恐怖度、意识导向度三项指标中任意一项达到1级的游戏。该游戏可能包含暴力、成人相关内容的暗示或不积极的意识导向。
适应人群：任何十四岁以下的人员不适于使用的游戏。

专家级

条件：成人度、暴力恐怖度、意识导向度三项指标中任意一项达到2级的游戏。该游戏可能包含尚可为法律许可、社会容忍的成人、暴力或不良的意识内容。
适应人群：只容许十八岁以上人士使用的游戏。

研究级

条件：成人度、暴力恐怖度、意识导向度三项指标中任意一项达到3级的游戏。可能包含显而易见的成人、暴力、恐怖内容，或反动的意识导向。
适应人群：只容许十八岁以上专门从事游戏制作、发行、审批及游戏研究者使用的游戏。

下面列出的成人度、暴力恐怖度、意识导向度是判断和决定以上四个等级的内在参数。

成人度：

0：内容健康、单纯，不含任何色情成分，不涉及两性关系。

1：内容健康，暗示或提及少量两性关系问题，不含色情成分。

2：较多提及关于两性关系的问题，虽无色情成分，但有会容易引起不正当联想的内容；可能有人体裸露的画面，但出于艺术、科学等原因为法律所认可。

3：有严重色情问题。

暴力恐怖度：

0：无任何表现血腥、暴力及非人性内容。

1：有暴力倾向方面的暗示，有少量表现的血腥或其它场面非人性场景的内容。

2：明显表现出暴力倾向，有一定数量表现的血腥或其它场面非人性行为的内容。

3：详细表现肢体分裂的过程或状态，明显的施暴过程，以及表现其它非人性的行为。

意识导向度：

0：具有健康的主题、无粗俗文字、具有与我国相通的文化背景。

1：主题虽以揭露批判为主，但可能对游戏玩家产生消极影响；或有一定数量的粗俗文字；或在游戏背景以及意识形态方面不能完全和我国国情相符合。

2：主题较为颓废、有较多的粗俗文字，在游戏背景以及意识形态方面有轻微的和我国国情相抵触的方面。

3：主题反动、文字粗俗、游戏背景以及意识形态方面严重和我国国情相抵触。

以上就是我们试拟的一份游戏分级草案，欢迎广大读者、玩家和厂商积极提出宝贵的意见。

在本刊中出现的游戏评分，我们主要基于以下几个标准给出：

画面：

对游戏画面的评估主要在以下几个方面：游戏图像精细度的高低；色彩搭配以及构图上是否合理；对各种游戏角色的刻画是否生动、得体；画面中所有人或物的动态表现是否流畅、自然、优美、合乎情理；游戏动画的制作水平如何。

音响：

游戏的音响包括音乐和音效，在这一方面主要衡量音乐和音效对游戏气氛的烘托是否到位，音乐是否动听，音效是否丰富，并能准确地反映出其所要表现的事物。

操作：

游戏操作性的好坏并不取决于操作内容是否复杂，而是在于操作的合理性和便利性。设计者是否考虑到新玩家在操作不熟练时需要快速上手的需要，以及老玩家在熟悉游戏后需要更方便快捷操作的要求。游戏中是否提供操作训练，是否允许玩家自行定义操作键，玩家在操作游戏时是否感到得心应手。

剧情：

游戏剧情包括两个方面，即游戏的情节内容和企划设定。在情节内容方面要考查其对玩家的吸引力，以及对玩家情绪的影响程度。在企划设定上则要衡量其是否合理、细致、公平、有创意。在总体上是否能激发玩家的好奇心、参与感、创造感和趣味感。

娱乐：

娱乐性是游戏的根本，取决于玩家对游戏的精神投入程度、成就感、挫折感以及身体疲劳度的影响。而游戏的画面、音响、操作、剧情也都会对游戏娱乐性产生一定的影响。游戏娱乐性的衡量重点就在于游戏的耐玩度上，这其中包括玩家每次游戏持续时间的长短，以及总体游戏时间的长短。玩家在某一游戏上的持续时间越长，则表明该游戏对玩家提供的娱乐性越高。

评分方法：上述各单项满分10分，总分为各单项评分之和乘以2，并依据晶合实验室对该游戏的总体印象，向上或向下浮动1～3分。

命运战士II 双重螺旋
Soldier of Fortune II: Double Helix

■湖南 游侠天奔（本刊特约作者）

总评 87	
制作	Raven Software
发行	Activision
载体	CD × 2
类型	动作射击
语言	英文/中文
环境	Win9x/Me/2000
画面	■■■■■■■■
音响	■■■■■■■■□
操作	■■■■■■■■■
娱乐	■■■■■■■■■
剧情	■■■■■■■■□

如果你觉得在玩《命运战士》一代时所参与的那场战争还不是特别的真实，那么，这个在John Mullins亲自指导下，由Jon Zuk担任总策划的《命运战士II》，可以让你更深切地感受到战争的残酷。这款游戏由Activision公司于2002年5月17日发行（在国内将由天人互动于7月份发布简体中文版），其制作者为Raven软件公司，该公司曾制作过《异教徒2》（Heretic 2，1998年）、《命运战士》（Soldier of Fortune，2000年）和《星际迷航——精英力量》（Star Trek：Voyager Elite Force，2000年）等几乎清一色的动作射击游戏。凭借这些作品表现出的实力，它拿下了《雷神之锤IV》（Quake IV）的开发权，使之一举跨入FPS创作领域的顶尖厂商行列。本次制作的这款《命运战士II》仍然采用动作射击的游戏形式，主要讲述著名军事专家Mullins受雇于美国情报部门，为防止生化病毒武器的流散而与恐怖组织和情报部门内奸进行斗争，最终挫败恐怖组织的阴谋。本游戏给人最深的印象是杰出的电脑AI，敌人表现出的蹲、躲、探头、包抄、高警觉性等智能化特征。

1989年5月12日

布拉格旅馆

由于生化武器领域的尖端科学家Ivenowich博士有意归顺自由阵营，因此军事专家John Mullins（约翰·穆林斯）受命赶赴捷克，将Ivenowich博士接应出来。在FBI内线的帮助下，Mullins顺利抵达关押着博士的旅馆。从小巷出来往左，拐至一片集装箱区，昏暗的环境中埋伏着一些敌人。按逆时针方向绕集装箱区一圈，撬开尽头的铁门（按住空格键，等开锁条蓄满，以后会经常遇上这种情况），进屋上二楼，出门笔直朝前落到街道上，右转穿过传达室，见到旅馆正门。肃清众敌后，由旅馆右侧的梯子上去，再沿墙壁上突出的那条凸槽而行，从旅馆正门上方走过，由另一侧的铁门进入旅馆顶部的隔层，在地板上找到往下的口子，落到二楼的一间书房。旅馆里的敌人常躲藏在屋里，等Mullins经过后才冲出来，形成前后夹击之势；有的则从玻璃后面射击，令人防不胜防。下至一楼，穿过厨房，来到等候长廊（摆着许多沙发）。这儿有多扇门，Ivanovich博士就在右边第一间。会合后，他带路离开旅馆，往长廊的左侧出去，沿途遭到敌人的前堵后追。冲至一间小屋，和博士一起从窗户纵身跳下。



旅馆里的战斗



此人不是Ivanovich博士

跳上装甲车，操纵机枪（按空格），博士负责驾驶。巷子里多个位置先后冒出追击的敌人，抵挡一阵后，车子才发动。拐到一片小广场，此处敌人层出不穷，不可与之恋战。


来一场生死时速

当车子往左拐弯停住时，击爆大铁门旁的气罐，炸开一条通道顺利逃出。不过危机并未解除，接下来要在郊外公路上上演“生死时速”——敌人驾车前堵后追，也有从侧面袭击的，还出动了直升机！车行颠簸，把握好射击的时机，击毙车上的士兵即可，不必试图去击毁那些车辆。冲至一座哨卡前，击毁大门左边的油桶和右边的气罐，将栅栏炸飞，以便车子冲过去，驶入隧道才摆脱了追兵。两人来到火车站，跟着博士走过停车坪（别打入口处的守卫），在尽头的卫生间与接应的人联系上，捡起地上的手提箱，获得护照等证件。到站台入口，向守卫出示证件，获准通过。消灭月台上的敌兵，博士即从卫生间跑出来登上火车。现在须去控制室，下指令让火车马上开动，否则必然被捕。经由候车大厅上二楼转至货运厅，辗转来到月台对面建筑的二楼，由窗户跳上火车顶棚，攻入右侧控制室，拉动杠杆开关。下至一楼，守在开启的小门边，当火车缓慢启动露出入口门时马上钻进去，两人才终于平安离开。


在卫生间里取得护照等证件。

2002年10月29日

哥伦比亚叛军营地

一晃十多年过去了，Ivenowich博士从事着卓有成效的研究。不过，最近在哥伦比亚发生的病毒袭击事件和Ivenowich的老同事Sestrogor正在研究生化武器的传闻，令情报部门强烈不安。Mullins被召至纽约的一家商店，与秘密设在这儿的情报主管会面。穿过一道门，守卫交给一张通行卡，到尽头乘电梯升至二楼，笔直往前抵达秘密房间（行走过程中可对周围场景熟悉一下，以后还要再来的）。包括Ivenowich博士在内的几名官员讲述了任务，并派Taylor与Mullins分工协作。沿走廊返回，从守卫把守着的那个电梯升至屋顶，乘上前往哥伦比亚的运输机。机上同行的军官讲述了当地遭叛军用生化武器袭击村庄和两支精锐小分队失踪的具体情况。抵达营地，与战地指挥官交谈过程中，营地遭到叛军的突然攻击。

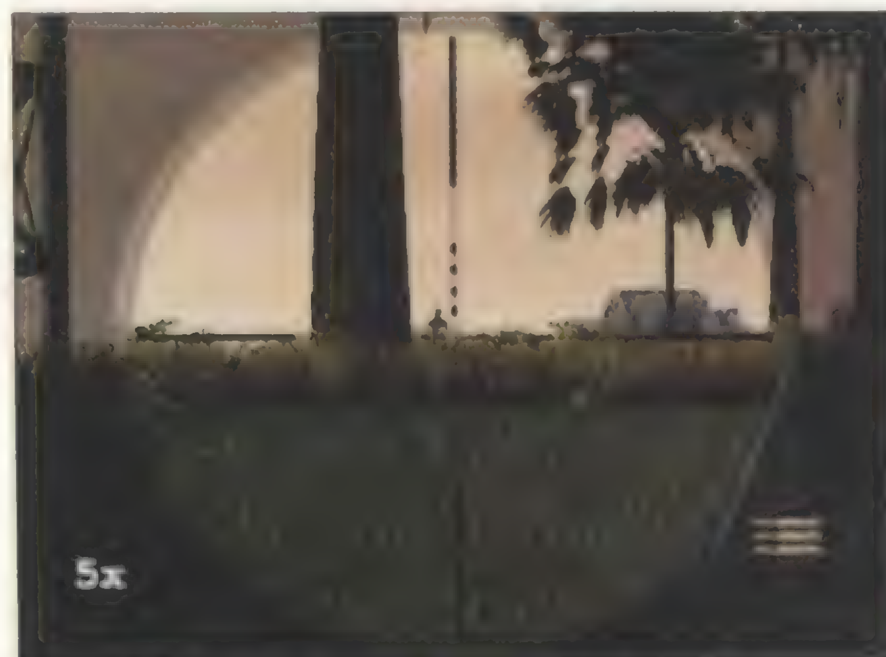

面前这座房屋的二楼即是控制室

敌人在四周坡后，不宜硬拼。往倒下的军官身后的方向过去，跳过挡路的废弃汽车，在山道间蜿蜒前进，消灭敌兵。继续在灌木林中推进，由于草长得都比较高，不那么容易分辨敌人身形，尤其是他们蹲下射击时；另外必须注意避开敌兵扔过来的手雷，它们可是一击毙命的。顺着山道拐弯，贴着悬崖走一段，经过两座房屋，在废弃的神庙处遭遇众多敌人的顽强抵抗。从这里右转，敌人越来越多，在了望塔处还不时跑来援兵，左侧悬崖空中则出现直升机，不过它挨了几枪就跑了。杀过隧道，顺山谷往右转，小心逼近一片叛军营地，狙击枪用在这儿挺合适，按Alt键切换到放大镜模式，一枪爆头毙敌，且不缺弹药。之后再打近战，会轻松许多。扫荡敌人后，在尽头受阻于一道栅栏门。上石头建筑物的二楼，在控制台处按左边的面板，发出导弹摧毁直升机（若再按右边的面板，将招来导弹打自己）；接着到旁边的木屋，击爆一侧的油桶，露出控制机关，拨动它打开栅栏门。


在“商店”去见情报官员

经过瀑布和篝火，在桥边遇上Bravo小分队。用狙击枪消

灭桥另一侧的守敌，友军随即向总部报告并召来空袭将桥炸毁。和他们一起涉水过河到对岸，杀至一片开阔的灌木丛，敌人的狡猾性在此得到淋漓尽致的发挥。前行不远来到叛军驻地，敌兵到处分散着，利用房屋、草丛和了望塔的掩护进行攻击。对此，让友军替Mullins去识别敌人的方位，这样作战将容易些。每当战斗平静下来，Bravo小组就聚集在一座房屋旁把风，Mullins负责进去搜索，出来时又将遭到敌人的攻击，如此反复。经过仔细检查，发现了具体线索：原来，为叛军提供生化武器的交易商是Manuel Vergara，他离这儿并不远。在营地左前方有个小洞穴。撬开木栅栏门，救出一人。再去了望塔旁的铁栅栏门上安置炸药，炸开它。和队友一起下河道，蜿蜒推进。岸上的敌兵倒好对付，比较讨嫌的是藏在水里的家伙，常令人措手不及。上岸，杀过残破的建筑物和山谷通道，到尽头乘上前来增援的直升机，操纵那挺机载机关枪。在直升机飞越敌控河道区的过程中，Mullins的任务就是负责打击沿途的敌人，保证直升机的安全。第一处和第二处拦截是两片敌营，打爆油桶有助于歼敌；第三处的了望塔旁有名火箭筒兵，优先解决掉他；飞过铁架桥后，需特别提防敌防空炮和火箭筒；最后干掉一艘铁甲船，才得以安全飞抵Pureza村。进入车载房屋，见到Taylor，按照其吩咐穿上防护衣，然后跟着她一路走，了解发生在这儿的病毒传播的情况。到尽头与总部通话，受命去调查军火商Vergara。


狙击镜中的此敌已被宣判了死刑。


篝火前方不远便可找到Bravo小分队。

2002年10月30日

哥伦比亚Vergara的豪宅

Mullins翻过围墙，进入Vergara豪宅的院子，正好看到Vergara出来送客。在消灭了大门口的敌人后，不可再往前，因为远处的探照灯后面藏有狙击手和机枪兵，很难与之对抗。反向而行，围着豪宅转，敌人常从多个方向出现，而且肃清过的地方也并不绝对安全。绕到豪宅后院的游泳池区，发现有敌在左前方的二楼阳台上开火，于是到那附近，由墙上一片暗色的金属板爬上去，跳过栏杆，顺屋檐走到不远处的百页窗前，扯开它（按住空格），钻入豪宅顶层的储物间。由小天窗掉至走廊，穿过保健室，下到一楼，经过会议室、陈列室，辗转来到Vergara的书房。撬开角落里的保险箱，发现Vergara与恐怖组织Prometheus有联系的线索，并获悉一艘名为海上之星（Seaward Stars）的船将运输病毒武器。到隔壁的休闲室（地面正中铺着一张白熊皮），正好看见身穿白衣的Vergara的贴身保镖闪身溜走。消灭涌出的众多守卫，跟着进入左边敞开的小门，下楼梯后直接往左，杀过仓储室，在尽头攀梯子上至通风管道。借助微弱的光线摸索到尽头，从通风口掉落到有守卫对话的房间（不是保龄球场），转过走廊，在电脑室遭遇不少守卫拦截。下楼梯后，在左边打靶室的厚铁门里可补充弹药、盔甲和血，往右则是正确方向，下楼梯进入酒窖。

白衣保镖呼喝守卫挡住Mullins，自己却撤走。在酒窖里歼敌，提防各个方向的敌人。穿过尽头半开的门，抵达另一


发现了武器交易商的线索。


不往探照灯方向探索

Soldier of Fortune II: Double Helix


前方的百页窗是进入豪宅的唯一入口。

座更大的酒窖，其尽头的木格子门前有套桌椅，那张椅子就是开启木格子门的机关！消灭出现的增援之敌，沿螺旋形楼梯而下。冲过走廊和仓储室，追着白衣人穿过铁门，但道路被爆炸后的废墟堵住，于是不得不在旁边的许多杂物间里绕来绕去，与埋伏之敌周旋。绕到废墟的另一侧后，前行经过一道有红色按钮的铁门，这儿就是Vergara藏身的地方，不过首先必须干掉那个白衣保镖，后者就躲在尽头的大杂物间一角，端着一挺攻击力很强的M60机枪且占据地形之利，最难办的是普通武器对他根本无效！进入房间后马上跳到左侧的废木箱上，掷榴弹或扔手雷过去，炸毁连接在他身上的奇特管道才能摆平他。过去扳动墙上的铁盒子，这才可以进入Vergara藏身的房间。向他询问病毒事件的幕后情况，Vergara当然拒绝回答，但出乎意料的是，他非常了解“商店”的内幕。出于对幕后势力的恐惧和顾及自己家人的安全，Vergara选择了最安全的逃避方式——自杀。


到书房撬开保险箱。

2002年11月1日

大西洋海上之星号

Mullins和Taylor乘快艇追上已被海军跟踪了的海上之星号船，攀上甲板，听到守卫在谈论控制舱钥匙的位置。干掉他们后，在船上稍微转转，发现通道很多。甲板区共有三层，在第一层的餐厅拿到一张红色卡片，在负一层的船员休息舱里逐个撬开房门，也能找到一张，两张效果相同。第二层的几个房间没什么特别；到第三层，有了红色卡片即可打开门，经由驾驶舱下至二楼控制舱，其右侧有个不引人注目的小开关。接下去，去货运甲板，在集装箱的缝隙里穿梭，发现有个集装箱被吊绳拉着，但还没有吊起来。到尽头攀上高耸的转臂控制机械的控制台，拨动机关将前方的集装箱吊起。回到甲板区二楼的控制室，拨动小开关，再回到货运区，即发现被吊起的集装箱下面的甲板盖被揭开了，由露出的口子下去。


在船员休息舱找到红色卡片。

顺铁架走廊前行，在打不开的铁门处跳出走廊，落到货物间的缝隙里，辗转跳跃，利用集装箱堆放时参差不齐而造成的凸出部分，跳上另一段铁架走廊（不可使用底层的叉车）。经过多间仪器设备室，由蜿蜒的走廊抵达引擎室，可以看到巨大的曲轴在运转。在底层找到往下的出口，在岔路口先往右，在泛着红光的区域拨墙上的转轮关闭燃烧的锅炉，再往左蹲行前进，不久即来到货物储藏区，病毒武器的巨大数量令人吃惊。Mullins在与Taylor简短交流后，决定炸毁该船以销毁这些武器。在货物区转弯抹角杀至尽头，由地面的口子下去是货船的动力区。此处的目标是要在比较分散的五个动力心脏部位安装炸药，它们的入口旁边都有一个数字标牌显示其序列。安放完毕后，Mullins赶在船体爆炸前成功撤离。11月3日，Mullins回到纽约，在书店门口通过对讲机与老友Sam联络上，暗号对上后，铁丝网门开启。进去与Taylor和Sam会合，他们讲述了某个秘密情报点遭袭击的事件，结合Vergara知道很多“商店”内幕的情况，判断出情报部门内部可能有叛徒。根据最新线索，一个代号为Deviant1的人与病毒武器交易有联系，需要Mullins去香港进行调查。


打开通下面的入口。





2002年11月6日

香港码头

Mullins藏在走私者的货船里抵达香港。从木箱里出来，轻松突出船舱，来到甲板上，在行动过程中缴获的微型冲锋枪（Micro Uzi）可双手各端一把。上码头时提防多个方向的敌人，上岸后笔直朝前，穿过虚掩的铁丝网门，此处若往左拐弯顺马路上坡，黑帮将以焚烧的汽车将路堵死，所以只好从铁丝网门的出口往右杀过去。在集装箱区的缝隙里穿行，走廊尽头堆着几只木箱，打碎上方窗户处的木栅栏，借助木箱跳进建筑物（跳起后需蹲一下）。冲过几个房间，从窗户跳出去，落到一片货物集散区。绕到马路上，前方通往被焚毁的汽车，因此需沿马路往右拐弯，不过这儿也被几辆大卡车挡住了。消灭为数不少的敌人后，从马路左边集装箱区的缝隙里钻过，往右经过传达室，在集装箱区尽头的左边角落有辆叉车，操作它将一口箱子抬高，然后由旁边的桶子、箱子跳上去，翻墙而过。顺马路往右转，敌人大多躲在箱子、汽车等障碍物后面攻击，还有站在三楼阳台上的。由于视野开阔，可先用狙击枪，等敌人冲近了再换微冲。到岔路口，左、右两条路都通同一个路口，那儿将被黑帮再次用焚烧的汽车堵住。注意到在左边这条路的半空中悬挂着一块“此时此地”的大招牌，由旁边的小巷子进去，击碎窗户上的木板，以旁边的箱子为垫脚跳上去并钻入窗户。杀至三楼阳台，此时附近建筑物的阳台上会突然出现不少敌人。由栏杆跳上“此时此地”的招牌，由它跳到对面建筑的二楼；上其三楼阳台，再故技重演，从“洗瑞XX厂”的招牌上走过去，跳至路口右侧建筑的二楼，最后由梯子下去，即来到了被堵住的马路另一侧。沿街道往前冲杀，道路又被大火和障碍物挡住。进街道右边的小巷，经过绿龙纹轩的店面，借助尽头的坛坛罐罐爬上墙壁，再掉到另一侧。前方狭长巷子的出口埋伏着众多敌人，将他们引诱过来收拾掉。出至大马路，肃清匪徒，在街道右边找到瑞木院的招牌，只有这里面的房屋门才可以打开。进去后上楼梯至二楼，在窗户边拨开关，再穿过一楼杂物大厅尽头的铁丝网门，乘升降梯下至仓库区。前行不远即是岔路口，往左可获得许多补给，往右按开关升起卷闸门，穿过古董陈列室，在一间相当宽敞、楼层很高的大厅遭遇众敌阻击。上二楼走廊，由唯一一道可以打开的门过去，经由蜿蜒的走廊来到另一间宽敞大厅的二楼。直接往左拐，在铁架走廊的尽头发现一台电脑。在整个行动过程中，敌人不停地从身后出现，因此别以为肃清过的地方就是安全的。操作电脑检查数据，没想到……Deviant1悄悄地出现在身后，将Mullins击晕。当Mullins醒来时，发现身处牢房。在与Deviant1的交谈中，了解到这本来就是一个试图逮住他的陷阱，而且确认了“商店”内部存在叛徒的情况。当黑帮离去后，看守被另一间牢房里的人趁隙击晕，拿了钥匙救出Mullins。捡起枪，往左拐至尽头，通过电脑终端给Sam发送有关病毒的情报，并继而破坏此处的电脑系统。撬开旁边一房门拿到冲锋枪，消灭从对面小门冲出来的敌人，穿过走廊和厚铁门，来到监狱办公区。这儿的难点在于敌人躲在办公间里，常常是敌人首先开火打碎了玻璃后才发现那个方



动力核心部位上方都有块数字标牌



须设法翻墙而过。



远处这名敌人成了活靶子。



仓库区里的战斗。


书店被恐怖组织炸毁。

向有敌，需多用诱敌战术。左右两边的走廊随便走哪边都行，到另一侧打开铁栅栏门，余下的进程就不难了。杀过几道门，Mullins成功逃出监狱。

2002年11月10日~12日

纽约医院

胜利归来的Mullins满心欢喜回来找Sam和Taylor，但是刚刚靠近书店，就见一波剧烈的爆炸，将书店炸毁了！冒着火焰冲进去，在左边找到裂缝，钻下去，经过不安稳的电梯升降间（需快速冲过去，否则将掉下去摔死），在废墟堆里由一根断裂的横梁爬至密室所在那层，见Sam倒在血泊中。半昏迷的Sam说“商店”内部的确有内奸，可惜没来得及说出是谁，便晕了过去。前方又发生一次小爆炸，就从那个窗口过去，笔直朝前，掉落到一个冒火的小房间。左转，在黑漆漆的空间里仔细找到一个转轮，拨动它关闭喷发的蒸汽。回到Sam所在房间，从手臂的方向按空格键背起他（多试几次），前行转左，在亮堂的小房间里利用杠杆原理，踩在一根铁棍上撬开挡路的废墟，辗转从瓦砾中出至外面的巷子，到书店门口将Sam送上救护车旁的担架。


Sam倒在血泊中。

出于对恐怖组织杀人灭口的担心，Mullins顾不上休息，赶到医院。传达室的接待护士告知Sam尚未脱离危险，而20分钟前已有一位名为Taylor的女子进去看望他了。穿过大厅，乘电梯升至二楼。果然，不祥的预感变为了现实，走廊中的警卫牺牲了，而且有病人惊慌失措地逃跑！赶快冲向Sam所在的房间，正好见到守护在Sam身边的Taylor被一名由顶楼下来的杀手开枪击中。冲过去击毙刺客，捡得更好的武器。转身出门，在宽敞的走廊里需小心敌人的前后夹击和侧面房间里躲在玻璃后的敌人。从一扇双页木门的窗口跳过去（玻璃已全被打碎），往右转到一个大厅，上铁架走廊，由悬在中央半空中的灯座跳到对面走廊，再乘坐旁边的电梯。


背送Sam上救护车。

接下来一路杀敌，不过敌人相当狡猾，常从玻璃后面突然袭击，而且经常有敌出现在身后。唯一的好处就是敌人身上经常掉盔甲下来，多少减轻了作战压力。冲过长走廊和多个房间，由楼梯上一层，一直杀到被障碍物堵住的走廊处。从旁边开着的窗户出去，在天井式区域的凸出石阶上绕行，转到障碍物的另一侧。继续沿房间杀过去，在尽头是岔路口，走楼梯和乘电梯都通到上一层，随玩家选择。上去后，穿过楼梯口旁边的那道门，抵达医院的屋顶。这儿的主要目标是一架双翼螺旋直升机，直接与它对抗会死得很快。赶快冲出栅栏门，到一间屋子里（不是植物棚），这样才不会挨其枪子。注意到停机坪区被铁栅栏隔开了，击毁气罐炸开它。肃清敌兵后，就有足够的空间来与直升机周旋了。集中火力打击它的左、右两个螺旋引擎，最好趁它掉头时发动攻击。此战非常艰苦，需要耐心和精确瞄准。当两个引擎都被击爆后，直升机才坠毁。


从灯座上跳过。

Mullins稍事休整，在医院袭击事件的第二天就来到“商店”汇报。从二楼电梯出来，应守卫的要求，先往左到打靶室学习使用一种新枪。这种名为OICW的枪有许多优点，可作普通冲锋枪、狙击枪和榴弹枪用，而且后坐力很小；其狙击



模式可放大到20倍，而榴弹则能攻击到躲避在障碍物后面的目标。根据教官的引导，仔细学习它的用法，主要是利用–、+、]和[这几个键。完成学习后，去秘室见情报官员，Mullins坚决反驳刚刚牺牲的Taylor是恐怖组织设在“商店”内部奸细的说法。根据他从香港发过来的数据，Mullins受命去远东极寒之地的恐怖组织基地寻找Seatrogor博士，此人显然与生化武器有着非常密切的关系。


从裂开的铁丝网穿过。

2002年11月18日

俄罗斯堪察加半岛恐怖组织基地

迎着漫天飞雪，Mullins跳伞降落到一片雪原中。这儿的目标是摧毁恐怖组织基地的病毒制造中心，并将Seatrogor博士带出来。前行上公路，往左顺马路走到尽头。敌人的视野非常远，老远就能发现Mullins并开火射击，而己方则受弥漫的雾雪影响，不那么容易发现目标。右转下雪地，经过数座了望塔，到铁丝网处撕开一道裂缝，钻过去是一处哨卡。这座两层楼的设施前门已被封上，由旁边的高地跳上一楼屋檐，转到二楼阳台，进入哨卡，拨动机关，移开路障。下去钻入幽暗的隧道，在漆黑的尽头找到左边的按钮，拨动它升起铁门。出隧道即是大路，右前方高坡上有探照灯，因此需贴着右侧的岩壁走。从桥下杀过去，往右顺着马路转上坡，消灭探照灯那片地区里的敌人，在哨卡二楼铁架走廊的尽头拨动机关，它是用来打开一个管道盖子的。该管道在马路的右侧，由此钻进去，蜿蜒而行，经过一段洞穴区，从另一头出来时发现又是一片雪地。


贴着右侧岩壁，从桥底钻过。

在大桥的底部，由一座桥墩侧壁上的梯子上至桥面下方的铁架桥。左转过铁门，一路往上攀梯子抵达桥面，此处已是被封住的大马路的另一侧了。往左走到车站外面，贴着右边的悬崖过去，从裂开的铁丝网中钻过，在马路拐弯处再跳过墙上的一个破洞，来到火车轨道区。两边的大门都被封上了，此处的行动目标是要穿过入口左边的这道大门。注意到那些火车车厢中有一辆与众不同的黄色车厢，从侧面进去，拨动杠杆开关，它即前移，推动前面的车厢像多米诺骨牌那样一个个撞过去。下车跟过去，到最末尾的那截车厢，里面装了一些木箱。仔细观察可发现其右边的车厢顶开了个口子，就利用那些堆积着的箱子跳上车厢顶，再转到大门上的走廊，钻入狭窄隧道。


火车铁架桥。

落入一房间，转出走廊，来到室内运输线。沿轨道杀过去，冲过火车铁架桥。前面是一片营地，分岔路各通一道被封的大门。这儿清除守敌的战斗稍难，除了狡猾外，敌人的衣服颜色和场景差不多，隔远了很难看清楚哪儿有人，另外还需提防猎犬的袭击。走左路，由回形走廊登上了望塔二楼，由窗口跳出去，转到建筑物的屋顶上。找到颜色稍微与旁边不同的一块面板，揭开它，跳入通风管道。往前至尽头落到房间里，推开铁栅栏门，转到隔壁的大杂物间。在用铁栅栏围起来的小区域，拨动杠杆开关，关闭了刚才所经过的通风管道里转动的排风扇。从此屋出去，消灭新出现之敌，仍按刚才的顺序，到屋顶再次钻入通风管道。在右侧找到向下的通风口，从其缝隙中下去。


拨此开关关闭排风扇的转动。


拉闸使电力短路。


使黄色车厢与后面的脱节。


通往主发动机的沿途，遭遇顽强拦截。


主发动机的所在位置。

在走廊岔路口往左走，到尽头房间里拨动挂在墙上的开关，消除安全栅栏。然后随便走哪道门，到宽敞大厅里消灭众敌（中央是控制室），由右前方的门过去，转至电力控制间。在其尽头的铁丝网小隔区，先拨动挂在两侧的两个面板机关，再拉中央的电源机关，造成短路。四处发生爆炸，顶棚塌了下来。赶快撤到走廊里，消灭涌现的敌人，回到刚才那个大厅。这儿的一大片顶棚也塌落下来，跳上它，经由中央控制室的顶层，转到大厅另一角落的小门上方，钻入泛着红光的管道。落到小门的另一侧，顺走廊一路推进，直至抵达一片室内轨道区。这儿是片死胡同，肃清守敌后，找到一截黄色的车厢。到其末尾，在它与后面一截货运车厢的连接处，拨动杠杆开关使两辆车厢脱节。再跳入黄色车厢的控制台，开动它。机车随即冲过前面的大门，来到另一片轨道区。击毙试图攻上来的敌人，转至一间洞穴大厅。这儿有两处重要的“点”，一是一楼的铁架平台，它是进入研究所的中介，不过现在暂时用不着；二是那座两层高设施的二楼，穿过旁边的门再上两截楼梯即可抵达。在二楼平台操纵机枪扫荡敌人后，乘电梯下行。

到底层，冲过多条走廊，经过前厅，这儿的敌人较多，右侧是实验室，但暂时进不去。一直往里杀过去，敌人大多都穿着防弹衣，被击倒后即掉出来，所以敌人虽多，倒不是很难，只需保持注意身后是否出现新的敌人。在一个很深的大厅，由一侧的铁架楼梯下至底层，在角落里找到一个往下的隧道洞口，钻下去即是主发动机控制大厅。由梯子上至二层走廊，绕到中央比较亮的铁丝网笼子里，拨动开关，然后到走廊上的控制台，拨动杠杆开关，使主发动机短路，周围变黑，肃清冲进来的许多敌人。原路杀回去，来到前厅（从电梯出来抵达的第一个房间）。一旁研究所的研究人员以为出了事故，为逃生将玻璃砸开。Mullins顺势钻过窗户，在地面上发现一个洞口，落下去，在幽暗的地下通道里穿行、杀敌。在尽头由梯子上至一个比较明亮的房间，接着经过一段比较幽暗的通道和一间研究室，在地面泛着红光的走廊右侧找到昏暗的出口。经过堆满箱子的狭长走廊，在光亮处往右转，攀梯子上到一个杂物间。由于这儿过于昏暗，因此在消灭完敌人后，打开OICW枪的夜视模式进行探索。左前方有一道双页门，虽然打不开，但它就是要去的地方。先往右前方走，转几个弯找到电梯，它现在启动不了。按电梯壁上的开关，打开壁顶的铁盖，由梯子爬到电梯顶，再攀着柱子和绳子一直上到顶，即回到了洞穴大厅的二楼平台。下至一楼，到那个铁架平台上，拨动杠杆开关，旁边的机械平台随即塌落，掉下去将下面的走廊棚砸开，同时也就砸开了杂物间左前方那道开不了的门。回到二楼平台，跳到柱子和绳子之间，下去返回到杂物间，找到砸落的地点，跳过裂缝，转几个弯进入研究所。沿走廊杀过去，经过第一间研究室到丁字路口，左边道路通第二间研究室，其二楼的铁架走廊上有不少敌人，不过无法上去。右边的道路通第三间研究室，穿过它左转，到尽头撬开双页门，抵达一间小厅。这儿有多个出口，不过前方的通道发生了爆炸，路被堵死。右边的通道通向第四间研究室，有许多科学家被困在了里面，无门可进，因此往左边上楼梯是唯一的选择。杀至走廊尽头，击碎左侧的窗户玻璃，跳到下方研究室。中央房间有扇窗户被震开了，由它跳进去，拨动转轮开关并马上出来，里面将喷发蒸

Soldier of Fortune II: Double Helix



汽、涨起洪水，当水蓄满时即冲破门，往下冲涮过去，熄灭了正对着门的那堆废墟里的火焰。钻、跳、爬过那堆废墟，在走廊转个弯，来到第二间研究室的二楼走廊上。从出口出去，前行不远即抵达核心实验室区。

此时主电源恢复供应，四周明亮起来。前方就是一号实验室，不过还需去找炸药。往右走到一间洞穴厅，在铁架平台上操作杠杆开关，悬浮电轨上送来的第二个平台上就有所需的炸药。取之回到一号实验室，在左前方核心部件（类似某种管道）上安放炸药，迅速跑开，爆炸之后将出现不少敌人，此后每炸毁一个实验室的核心部件都是如此。穿过炸开的大洞，往右杀过走廊，下到二号实验室实施爆炸。之后原路返回，途中注意左边的窗户，在可以俯视到二号实验室的地段，发现有截窗户被炸开了，从这里穿过去，沿突出的管道绕到对面，打碎墙壁上的一块板，趴下钻过（按V键）。另一端的走廊是死胡同，打碎墙角木板，钻过去是三号实验室。炸毁其核心部件，从旁边开着的门出去，绕至尽头，拨墙侧的机关打开铁门。来到四号实验室外厅，在控制间拨开关打开一道双页门，进去再拨开关打开铁门，通过它抵达四号实验大厅的二楼。一楼大厅的两个开关均是用来开启通往核心装置所处的小房间的门，随便按哪个都行。另外，首先需去控制室拨开关解开核心部位的保护装置，之后才能炸毁它。回到二楼走廊，由栏杆跳上那个上下浮动着的横梁，行至贴近天花板的通风管道，钻进去，在空隙里穿行。随着天花板的断裂，Mullins掉落到房间中，击毙几名守卫，终于找到Seatrogor博士。他透露出恐怖组织的头目是Alexei Nachrade，为了赚钱而阴谋毒害参加在瑞士举行的世界经济会议的领导人。马上和他一起离开，出门消灭下方的守卫后，两人交流一番，认为难以从正门闯出去。就在这个楼梯口上有个控制开关，拨动它招来一个移动平台。两人进去，乘它顺利离开敌基地。沿途虽有敌兵拦截，但容易对付。

2002年11月21日

瑞士伯尔尼机场

虽然Mullins已将情报汇报给了“商店”，但是官方未能采取有效防范措施，导致恐怖组织武装占据了瑞士机场，并抓了不少人质。Mullins飞抵机场，通过与警官简短交谈了解了概况，立刻行动，穿过旁门，在传送梯处即开始遭遇敌人。上至大厅，在与敌作战的同时，切不可误杀人质，否则Game Over。清除一楼和二楼的敌人（包括厕所里的），在二楼走廊的尽头地面上捡得一张红色卡片，用它打开一楼的铁栅栏门，然后杀到尽头。经过数间商业休闲厅，在挂有GATE的走廊口收到警官的警告。前方走廊里的战斗难度提高，尤其要提防两侧的狭窄通道里冒出敌人。在通道尽头，一个柜台后面聚集着众多敌人，最要命的是有名人质被困在了柜台后面无法逃跑，很容易误伤到她，因此此处需尽量将敌人引诱出来打击。肃清后，走右边的狭窄通道。顺走廊杀下去，在第二间房跳上右侧的传送带，蹲下随传送带抵达远处一厅。撬开二楼的门并马上避开，提防敌人的炸弹。冲到设备仪器间，这儿的敌人不少，由梯子爬上隔层，在其尽头击爆小隔间里的气罐，炸开旁边的铁网盖，从口子落到一层



塌落的机械平台砸开走廊通道。



从这个窗户跳进实验间，拨转轮开关。



一号实验室的核心部位。



由此进入第四号实验室。

Soldier of Fortune II: Double Helix



与博士乘移动平台撤出敌基地。



飞机场里的营救行动。



撬开铁网栅栏。



在"商店"顶层与Wilson的双翼螺旋直升机决战。

铁架上，再撬开小铁网门，顺着铁架走廊过去，到尽头落入房间。经过走廊来到外景地货运区。在集装箱的缝隙中埋伏着不少敌人，穿过它即抵达飞机场停机坪。从左边的登机架上至飞机左翼，贴着机身边缘跳到停靠在机身后舱门旁边的架子上，撬开门，进入飞机。攀梯子进入电气设备区，再往上才到客舱。无论是前舱还是后舱，敌人数目都很多，而且清理过的区域也总是冒出新的敌人。在后舱的桌上捡得一张红色卡片，有了它才可打开前舱那道由红色按钮开关控制的小门。Mullins终于与恐怖组织的头目Nachrade面对面了。对质中，Nachrade说出恐怖分子将在内应的帮助下袭击"商店"，其态度之狂妄令Mullins愤而击毙之。进入驾驶舱，与总部官员通上话，但是在将重要情报报告的同时，对方已遭遇了不测。下至电器设备舱，往前舱的方向走，绕过电气设备板（不容易发现），进入主机室，剪断主机顶部的某个线路，再去机尾。在右侧拿到降落伞，纵身跳下。

2002年11月22日

纽约"商店"

Mullins赶到"商店"，这儿已漆黑一团。恐怖分子穿着黑衣作战，令战斗相当辛苦，应多用诱敌战术分批歼灭。在确认没有敌人的情况下，打开OICW枪的夜视模式查看周围环境，此时即便遇上单个敌人也可一枪毙之。好在这已是第三次到此，轻车熟路，笔直往前杀过去，至尽头乘电梯上二楼。在岔路口往右走，沿着以前去见情报官员的那条路推进，注意身后清理过的区域并不一定安全。到了密室外，发现其入口已被破坏，于是继续沿走廊前进，绕到废墟挡路的明亮处，乘这儿的电梯下到一楼。此区有点光亮，不那么难打了。前行至丁字路口，小心有敌从前方的实验室里开火。往右穿过门，左转进入第二间实验室，从其右侧绕出去，到一岔路口。右边被桌椅等废墟挡住，稍后需经过这里。先往左绕到第一间实验室，从蓝色门出去，在下一间实验室终于发现了"商店"的奸细是助理情报主管Wilson，他用一瓶病毒卡住了Sestrogor博士。交谈中得知，冷战结束后，他无法通过在两方玩弄权术来获利，于是组建了那个恐怖组织，依靠Sestrogor博士制造生化武器，阴谋将世界重新拉入冷战，这样他就能富有得像上帝一样，要不是因为Mullins的超人表现……越说越气的Wilson砸碎瓶子，转身离去，Sestrogor博士随即身亡。

原路返回到走廊上被桌椅废墟挡住的地方，跳过去，乘电梯升到商店顶层。Wilson已坐在一架灰白色的双翼螺旋直升机里，和医院屋顶上的那个类似，不过它能够发射杀伤力非常强的火箭弹，其速度和"雷神3"里的火箭弹差不多，较容易避开。对付直升机的策略仍是打其两侧的引擎，只要射击精确，是比较容易将其打着火的。在对抗过程中，它会投几个士兵下来助战，不过倒不难收拾。最后一点，自己不要用火箭筒来打直升机，没希望打中的。在它两个机翼都着火后，其攻击力和灵活性大减，将其机身打爆，目送Wilson的灭亡……

不过，恐怖主义的威胁并没有完全消除（要不哪来续集呢），就在为Taylor举行葬礼的仪式后，汽车的广播里报道：在东欧发现了异样的病毒……



■湖南 游侠天奔
（本刊特约作者）

战争指挥官

War Commander

总评	83
制作	Independent Arts
发行	CDV/怡采科技
载体	CD×1
类型	即时战略
语言	英文
环境	Win9x/Me/2000

画面：■■■■■■■■□
音响：■■■■■■■■■
操作：■■■■■■■■■
娱乐：■■■■■■■■■□
剧情：■■■■■■■■■□

于2002年3月15日发行的《战争指挥官》（War Commander），是德国一家新兴游戏制作小组Independent Arts的处女作，由发行过《哥萨克战争》系列（Cossacks）和《永远的突袭》（Sudden Strike Forever）的欧洲著名公司CDV Software推动上市。该游戏的背景设在“二战”的转折点——1944年夏，玩家率领突击队从奥马哈海滩或犹他海滩登陆，逐步往大陆纵深推进，突破德军的重重拦截。虽然其背景设定和画面风格很容易让人联想起《突袭》，不过其游戏策略性却是像《盟军敢死队》那样，强调对个体兵种单位的操纵指挥及相互间的配合。



战术策略

战术是策略型游戏的精髓。以下内容归纳了《战争指挥官》的战术要点，适用于绝大多数场合，少数特殊情形在流程中个别提及。

侦察的作用非常重要，只有辨认出敌人目标，其它部队才好施展攻击。主要以侦察兵（Scout）承担此任务，他的视野很宽广；通讯兵的侦察机并不适用于战术组合，属纯侦察。在侦察的基础上，最主要的打击手段是狙击手（Sniper）的狙击和迫击炮兵（Demolition Man）的榴弹发射，这两者都是杀敌于百米之外，能在敌人毫无反应的情况下将其一一击毙，几乎无往而不利。两者比较而言，城镇里的巷战适合用狙击手（能隐身），而要敲掉敌方的坦克和碉堡则需依赖迫击炮兵。由于弹药有限，因此派工兵在适当位置建补给站（Depot），为狙击手和迫击炮兵补充弹药，是这一战术组合中不可缺少的一环，应保证他们的可持续打击力。总之，侦察兵的侦察、狙击手或迫击炮兵的远程打击、补给站的建造，是该游戏最有效的战术组合。

坦克与火箭筒兵也属远程攻击兵种，但前者在补充弹药上不方便，因此只用于打击敌坦克、碉堡等少数场合；后者的射程不够远，又不能隐形，容易被敌人发现，只适合充当辅助打击手段。通讯兵的空袭威力较小，只能召唤来一架轰炸机，但发送信号弹的施放方式相对来说较安全；指挥官召唤的空袭威力大，一关只能使用一次，一次就来7~8架轰炸机，可炸一大片，不过必须冲到目标的鼻子底下去安放召唤器，过于危险。机枪兵的扫射能有效对付所有敌兵，其埋地雷的第二技能是诱敌战术的主要手段；步兵的步枪攻击太弱，最好以扔手雷对付敌人及碉堡，只是若遇上混战，操作上不是太方便；喷火兵的作用顾名思义，威力大，缺陷是射程太短。工兵除建造设施外，还能取出敌人所埋的地雷，操作方法和医疗兵的自动疗伤一样，用鼠标右键点相关指令按钮。所有部队均分为五个等级，依次是无经验的（Inexp）、自信的（Confident）、训练有素的（Practised）、难缠的（Tough）和老练的（Callous）。







抢滩登陆奥马哈。



摧毁碉堡。

设施的作用不可忽视，它们都由工兵建造。铁丝网、沙包、医院、雷达站、总部、修车厂（Garage）的作用，诸位一看就明白，重要的是以下设施：一是训练营（Training camp），它可提升士兵的等级，这将相应提高其攻防能力和视野广度。在任何一关，只要工兵能建训练营，而且在完成任务上没有时间压力，就尽早建它提升士兵等级；二是补给站，为士兵们补充弹药，它建造的时机是越晚越好，以方便前线部队的往返为指导思路；三是了望塔、枪堡（MG Hideout）、防御塔、碉堡（Bunker）这4种防御型设施，建好后将士兵驻扎进去，士兵的作战能力和生存机会都会大幅度提高。所有设施都能升级到钢筋混凝土结构，而且是免费的，不升白不升啊！

总的来看，远程偷袭是《战争指挥官》最主要的战术，几乎不会有什么伤亡；不过并不是所有关卡都能建造补给站，在这种情况下，可采用诱敌战术作为替代，实施方法是在自然的狭窄通道（比如桥）的口子前布置地雷阵，部队躲在后面呈弧形排阵，均卧倒；派兵将敌人从狭窄通道引诱过来，许多敌人即丧生于地雷阵之中，冲过来的敌人则遭我方火力集中围攻，即使敌人数目数倍于我方，在此战术下也容易形成局部优势兵力；在工兵可以建造了望塔等防御工事的关卡，可在雷阵后的适当距离建造，将士兵驻扎进去，更能减少伤亡；若是开阔地形，可通过摆设铁丝网、沙包的手段来形成一道人工狭窄通道，再依法炮制。另外，应尽可能节省狙击手、迫击炮兵、坦克的远程攻击弹药，方法有多种，比如隐形的侦察兵朝落单的敌人扔手雷、迫击炮兵安放定时炸弹炸毁敌设施、通讯兵的召唤空袭等。

最后一个重要的战术方面是部队的AI。它分为攻击型和防御型两种，前者自动攻击我方视野内的敌人，后者则只在遭到攻击情况下才开火。一般而言，攻击型AI下的部队不好控制，在射程打不到目标时，他们似乎总是乱跑，因此建议在通常情况下部队AI均设为防御型。当然，若处于混战中，应改为攻击型。AI的应用对狙击手和迫击炮兵的战术运用很重要，在视野开阔的场景中，将AI改为攻击型（对狙击手还需点狙击模式），他们就会自动攻击视野里的敌人，从而省掉玩家仔细去寻找躲藏在树林里的敌人的巨大麻烦（往往难以完全找出来）；但在城镇区里的巷战则应以防御型AI为主，避免狙击手或迫击炮兵到处乱跑。总之，AI的切换及时机的把握是个非常重要的战术。

一、奥马哈战役（1944年）

1.东部海滩（6月6日）

◆任务简报：经过长达数月的精心准备，盟军终于发动了历史上最大规模的登陆战役——诺曼底登陆。你作为指挥官，目标是率部开辟一片滩头阵地，将敌军防线撕开缺口，以使后续部队的挺进。

◆要点提示：充分发挥各兵种的特长和善于运用兵种间的配合，是该游戏作战的不二法则。此关体验以机枪兵埋雷、步兵诱敌、大部队卧倒埋伏（AI设为进攻）的战术，歼灭滩头敌人。摧毁出发点北面的碉堡即可过关，其它的碉堡和敌人只是可选任务。在摧毁方式上有3种选择：一是部队上前围攻，二是指挥官召唤强力空袭，三是派兵绕到敌后进入设施内，将敌补给卡车引诱过来，击爆卡车可摧毁两边的碉堡。

2.西部海滩（6月6日）

◆任务简报：你们居然在那片地狱里活了下来，真是太幸运了！不过登陆行动尚未结束，在奥马哈海滩西部，登陆艇仍然难以前进，战斗非常激烈！快去增援那儿，帮助友军。

◆要点提示：此关初次体验迫击炮兵远程攻击方式的强大和有效。在实施时注意三个方面，一是侦察兵隐形探索，提供敌人方位；二是保证能直接攻击到目标（连线是绿色的）；三是由工程兵建补给站，让各迫击炮兵轮流回来补充弹药。先往南摧毁敌人设在滩头的碉堡和枪塔，可获得增援；再往东推进，途中需谨慎些，不要惊动敌人，到东端摧毁敌指挥部。

3.摊牌（6月16日）

◆任务简报：登陆作战取得了完全的成功，德军显然是猝不及防，他们在诺曼底的驻军数目并不很多。盟军顺势快速推进，建立了多处基地以巩固战果。德军随后的反击相当迅猛，已占领Domfront。我方的幸存者退到了你的营地中。做好准备，迎接即将来临的暴风雨吧！

◆要点提示：派工兵在总部周围建碉堡等防御工事，步兵与机枪兵搭配着进驻其中；同时在训练营逐个提升士兵等级，将等级高的士兵放到前沿设施里。狙击手隐形藏在左边树林后，负责以狙击模式消灭敌迫击炮兵，这一点最为关键，否则没有办法挡住敌人潮水般的进攻。守住后，侦察兵与狙击兵一道潜行、渗透，到场景西部接应上通讯兵，并在其上方的教堂区击毙敌军指挥官。

4.火矛行动（7月4日）

◆任务简报：虽然遭到德军的猛烈抵抗，盟军在诺曼底登陆一个月后，占领了几乎整个奥马哈海滩和犹他海滩。不过英军攻占的Caen城却没能守住。面对着大量重型坦克和战机，德军仍牢牢地控制着防线。现在请你去那儿，摧毁敌人的防空雷达站，若能寻机击毙德军那位富有谋略的指挥官就更好不过了。

◆要点提示：目标在场景北端。部队直接往北，途中需经过一座桥，桥西侧的敌人容易对付，东侧则是敌指挥官所在营地，那儿的敌人数量很多，磨掉他们只是时间问题。到达场景北端、摧毁雷达站后，指挥官必须抵达雷达站现场，否则过不了关。在护送指挥官去场景南端与援军会合的路途中，小心南区的道路上埋有许多地雷，由工兵排除它们。

5.空袭（7月12日）

◆任务简报：德国空军仍然保持着实施强大的攻击能力，最近就对英国发动了一次袭击。鉴于德国的工业几近瘫痪，每干掉一架飞机，对盟军而言都是巨大的胜利。前天，侦察机发现了德军的一个机场，而其防守严密出乎意料，我们的首轮进攻完全失败。现在由你去偷袭它，干掉所有战斗机。

◆要点提示：若只去完成主目标，则相当容易，只需注意行动的隐蔽性。在树林中穿行，避开或干掉沿途的巡逻兵，由岩石带的北端与小池塘的南面树林缝隙穿过，不必走大路。绕到岩石带西南端，那儿的铁栅栏中有一块可以炸开，再由狙击手或迫击炮兵轻松干掉机场的少数守敌，接着派通讯兵召唤空袭，机场上的德军飞机即灰飞烟灭。摧毁北部德军指挥部的分支目标则要困难得多，有耐心的玩家不妨一试。

6.交叉口（7月20日）

◆任务简报：德军在你的附近建造了高级营地，他们极有可能是想在那儿建立一个桥头堡，以便对你展开有效的进攻。敌人甚至还用坦克袭击另一侧的村庄以保证其进攻的顺利展开。你必须予以反击，摧毁河对岸的敌军指挥部。

◆要点提示：先往东消灭正在袭击村庄的小股德军和一辆坦克，解除后顾之忧，再往西去攻打敌人的高级营地。扫平之后获得一艘运输船，将士兵和装甲坦克等分批运送到对岸最西边的海滩，那儿无人防守，再逐步推进。特别是坦克的射程极远，几乎可直接由海滩打到敌指挥部——只要侦察兵看到了它且没有障碍物挡在中间。



以击毁弹药卡车的形式摧毁两旁的碉堡。



通讯兵以召唤空袭的方式摧毁德军指挥部。



在敌机场南面，有一处栅栏可摧毁。



召来空袭炸毁德军飞机。



先往东营救村民



迫击炮兵隔河袭击



敌基地纵深里密布趴着的敌人



防备德军从我军营地后方发动袭击

7.弓兵行动（7月23日）

◆**任务简报：**统帅部传来好消息，当前局势显示盟军的推进速度比预计的要快，已取得了大片领土的控制权，敌人的防守力量明显不足。就在几天前，盟军俘虏了德军一位绰号为Panzer-Dietrich的将军，你必须将他毫发无损地带回总部以供情报局审问。

◆**要点提示：**凭借侦察兵、迫击炮兵和狙击手的相互配合，悄悄地推进，切不可惊动敌人。绕到场景东部，沿路在地图北面行进时将经过德军的一个集结点，那里藏有敌人的数辆坦克。在后续的路上则需小心树林间藏匿着的零星敌兵。抵达北端后，派人押送Panzer-Dietrich进入两座红色砖瓦建筑的其中一座即可。

8.三角洲（7月24日）

◆**任务简报：**经过艰苦努力，盟军终于在Falaise城外围获得了一个立足点，并在Orne Delta建立了一系列的营地或据点，以便为纵深前线安全地输送部队和补给。当你抵达离Falaise城最近的那片美军营地时，原驻军就赶去增援Falaise城了。有消息说德军将不惜一切代价来扫荡这里，坚守住！

◆**要点提示：**实际上，德军并不是以你的营地为主攻目标，流传的消息是有诱骗性质的！因此早期只需在西面口子上加建一座了望塔并将士兵进驻其中即可，重点在于对士兵们的训练升级。当往外探索到西部的一房屋处时，Falaise城的侦察兵会跑过来请求增援。率部顺路而行，干掉沿途之敌，在经过被河流围住的那片陆地时，小心地雷，由工兵解除。在Falaise城外围不可恋战，让步兵和机枪兵冲过去，直接冲到最东面的街道，随即将AI改为攻击型，并调5～6名士兵防守北面街道，保证友军剩下3人才可能过关。挺过激战后，再逐步歼灭各处残余之敌。

9.致命一击（7月29日）

◆**任务简报：**昨晚我们对附近的德军基地发动了一次大规模的突然袭击。他们虽然反应很快，但仍遭到沉重打击。当他们重新组织起来时，我们的部队已撤回到了安全地带。预计敌人会在其援军抵达后冒险突围。现在，由你给他们致命一击。

◆**要点提示：**早期建防御工事提防德军的猛烈反扑，然后顺着道路推进到场景东部，在转弯口建补给站。往北进军，由狙击手消灭小桥两侧之敌。深入到敌营过程中，因很多敌人都趴在铁丝网后面不易辨认，因此将迫击炮兵的AI设为进攻型会省很多事；狙击手予以配合。杀到尽头，摧毁德军总部，击毙其指挥官。

10.森林（8月4日）

◆**任务简报：**德军试图在Argenfan附近的森林里建立一座小基地。根据最新情报，那儿关押着我们的几名士兵。你去营救他们，但必须避免直接的正面进攻，否则敌人会马上处死他们。

◆**要点提示：**直接北上进攻不可取，需先往西，绕道西部，推进到场景北端，再顺路往东南，从目标敌营的后方渗透进去。只有从这个方向才不会惊动敌人去杀俘虏。即便在从其后门渗透的过程中，也需谨慎小心，不可过早地打击正面前线之敌。肃清敌人及其设施即达成目标。

11.战场（8月15日）

◆**任务简报：**在今早持续数小时的坦克战斗中，我方遭受了巨大损失。我们从未料到战斗会发生如此逆转，德军的士气必将高涨。我们必须快速反击，夺回胜利。目标是德军仅存的一座据点，踏平它将撕开Krauts防线的缺口，为进军巴黎铺平道路。

◆**要点提示：**先去营救躲避在场景西南的幸存部队，获得补给站等设施和作用更为重要的工兵。在顺道路推进过程中，让工兵排雷。在场景南

端可救到一名失散了的火箭筒兵。德军的坦克躲藏在东北部，以迫击炮兵摧毁其前线工事后，派己方坦克找个有利地形打击它们，全歼之即过关。

12.122号高地（8月27日）

◆任务简报：我军现处于St.Georges-Montcoq城外的开阔地带，计划从西南发起进攻。挡在面前的是德军坚固得令人难以置信的要塞堡垒……

◆要点提示：先在总部北面建防御工事，挡住德军的初期进攻。往西穿过危险的树林，以进攻型AI的迫击炮兵消灭散布其中的许多敌人。抵达西部公路，清除那儿的敌人，即可从废弃汽车里找到德军的作战计划。原来他们准备从侧面突袭我军营地，有必要在总部东南布置防御力量，因为稍后敌人会多次从那个方向发动偷袭。沿公路到西北部，以狙击手消灭城镇区里的敌人，再摧毁通讯站，切断北部敌主力请求援军的途径，我方亦获得一名通讯兵的增援。在从城镇朝北部进发途中，小心敌人的狙击手，他们能发现我方隐形的侦察兵和狙击手。渗透推进到北端，摧毁德军总部和大碉堡，击毙其指挥官。

二、犹他海滩战役（1944年）

1.突破（6月6日）

◆任务简报：霸王行动终于启动，你荣幸地获得前往第一线指挥登陆作战的机会，祝你好运！

◆要点提示：旁边有友军往上冲，跟着他们走就行了，这样比较容易分辨哪个方向遭遇的炮火少，并避开地雷。顺利冲上坡，将部队的AI换为进攻型，扫荡挡路的敌枪堡和士兵，作战间隙让医疗兵给部队治伤。在场景东北有一条公路，其西北端路口就是集结点，只要部队抵达那里时损失不太惨重即过关；公路往东南延伸，路上排列着许多车辆，让步兵投手雷攻击，消灭它们即切断了德军的退路，但别过于冒进，因为在东南方向有敌迫击炮兵。

2.Lessay城（6月17日）

◆任务简报：Lessay是诺曼底西北部的重要海港和商业中心，此前因遭德军的空袭，几乎被夷为了平地。最高统帅部下令不惜一切代价占领这一战略要点，这对展开后续的战役行动非常重要。

◆要点提示：由于没有时间压力，可先训练部队、提高其等级后再出击。以狙击手为主推进，坦克打击敌装甲车，火箭筒兵对付枪堡。经由北部的废弃城镇，转往南越过河道，到西部扫荡那儿的敌人及设施，再进入南部城镇区。那儿的巷战需要非常细致耐心，因为很难全部发现隐蔽在设施群里的敌人，甚至即使发现了也难以让狙击手在保持隐蔽的前提下击毙他们，而偏偏必须清除所有敌人和设施才能过关。因此这是犹他战役中较难的一关。

3.扫荡海滩（6月24日）

◆任务简报：诺曼底战役进展顺利！在北部海岸和Lessay附近的地区，盟军基本上已完全打退了敌人，仅余的目标是Lessay城北面的一个小渔村。消灭数座岛屿上的敌据点，即意味着对该地区的完全控制。

◆要点提示：部队护送工兵去场景南部，排除沿途和南部村镇里的地雷，即获得增援。由于此关 的工兵不能造补给站，因此2名迫击炮兵的增援对后面的作战非常重要。清除大陆西北的残敌，即切断了敌人增援北部岛屿的途径。回到出发点，乘船渡海北上，前往那3个大岛屿，只需摧毁岛



结束奥马哈战役。


众多手榴弹炸塌枪堡。


坦克远程打击敌装甲车。


火箭筒兵轰击河道两岸的枪堡。


通讯兵施放信号弹召唤轰炸。


幸亏这些枪堡没有造好。


占领市集后，德军将发动三次反扑。


炸毁德军将领开会的楼房。

上设施即可过关，而不必将敌人全部消灭。作战过程中注意节省狙击手和迫击炮兵的弹药，若遇上滩头有敌人而不能轻松登陆的情况，可在旁边小岛登陆，让迫击炮兵轰击滩头之敌。

4.黎明（6月30日）

◆**任务简报：**在遭到我军出乎意料的打击后，德军正试图在Cherbourg和Lessay建立供给营地。一旦他们在该地区成功集结，无异于我军行动的重大挫折。

◆**要点提示：**此关不能造训练营和补给站，因此尤其强调诱敌、埋伏的战术运用，像迫击炮兵的弹药，最好用在一炮能打死三四名敌人的场合。扫清场景东部之敌后，在地图中央的桥边布置雷阵，引诱另一侧的敌人过来并歼灭其主力。疗伤休整，过桥到对岸，将余敌各个击破已是易事。摧毁德军的所有设施、车辆和船只，即达成目标。

5.接管（7月5日）

◆**任务简报：**我们一路进展顺利，不过，总的目标是解放法国全境和打通通往柏林之路，必须尽快地突破德军的防线、拔除其据点，面前这座城市就是此刻的目标。

◆**要点提示：**充分发挥狙击手的能力，一路北上。在岔路口，两名狙击手分头行动，分别往北推进到桥边，通过不停地变化角度来消灭两座桥边之敌，而后再调坦克过来轰击对岸的敌坦克和枪堡。继续北进，肃清城镇里的敌人，包括北部尽头的，可以切断敌人的退路，这样一来，在接下来的防御战中就不需要防御北线了。在市集附近修建防御工事，坦克摆在开阔位置，准备防御西南和东南方向的来敌。当派兵驻扎进市集后（蓝色路标旁的设施），德军将先后发动3次反扑，挺住即过关。

6.黑月行动（7月6日）

◆**任务简报：**隐藏在敌后的一名优秀间谍经过数月调查，收集到了宝贵的信息——德军高级将领Jahrings将在某个地点与其属下讨论部队调动和对盟军实施反击的计划。最高统帅部发来急电，请你炸毁他们开会的场所，并营救出那名间谍。

◆**要点提示：**此关要特别小心，因为树林里到处埋伏着敌人，而且由于工兵不能造补给站，因此很强调兵种配合的战术运用，除非你能找到可补充弹药的弹药箱；另外一个难点是不能过早惊动敌人，否则不仅会源源不断地涌来大批敌人，而且敌将领也会乘车逃走。我军部队分为3批，让西面的部队会合，推进到北部，再转到目标地点。在炸毁敌将领设施前，可让南面的部队吸引敌人注意，将敌主力引诱过去，再炸毁那座门前停着黑色小汽车的楼。会合间谍（即一名侦察兵），赶往场景东部撤离。

7.艰难的攻击（7月14日）

◆**任务简报：**进攻行动进一步拓展。我们赢得了在St.Malo城和Avranches城之间所发生的关键性战斗，德军或被包围，或被击溃。只需再发动几波攻击，St.Malo即唾手可得。

◆**要点提示：**我军部队分为4块，将城镇包围，没必要去硬攻。让南部的部队去和西面的部队会合（途中有敌人），迫击炮兵炸开铁丝网（同时按Ctrl和鼠标右键），然后采用渗透战术攻入城中。余下的事情就是小心谨慎地探索，消灭驻守在城市4个出口的坦克及其附近之敌。在城北肃清一建筑旁的敌兵，可救出一些盟军士兵。

8.St.Malo城（7月20日）

◆**任务简报：**上个月，我们一座非常重要的补给站遭德军攻击而失陷。已查明该补给站的位置是由隐藏在盟军内部的德军间谍提供的。他现

已脱下了假面具，并准备逃离，必须赶在他跑掉前击毙之。

◆**要点提示：**从场景西南部出发，虽然目标就在西北部，但必须以逆时针方向绕一个大圈子才能抵达那儿。推进过程中，前期在野外以迫击炮兵为主，转入城镇区后以狙击手为主。补给站的位置当然是建得越晚越好，以方便狙击手回来补充弹药。这儿需注意时间因素，尽快赶往西北寻找间谍，他在一个丁字交叉路口上，击毙他即过关。为了赶时间，3名狙击手都跟着侦察兵走，并轮流回去补充弹药。

9.阻止Peiper（8月8日）

◆**任务简报：**情报部门传来可怕的消息——德军的险恶超乎我们的想象，他们的确打算在诺曼底使用毒气武器。情报显示，附近就有一支毒气部队，臭名昭著的Peiper将亲自护送生产出的致命武器前往机场，以便转到战场使用。截住他，将能挽救成千上万名盟军士兵的性命。

◆**要点提示：**这一关倒没什么好说的，就是沿道路快速推进，以赶在敌人将毒气送往机场前截住他。初期的抵抗只有少许狙击手，中后期则逐渐增强，好在主战术策略完全适用。道路蜿蜒曲折，跟着走就行了。从场景西部一直杀到东部，尽快赶到岔路口，在那儿修建防御工事，卡住道路，消灭增援之敌。

10.箭尖行动（8月22日）

◆**任务简报：**情报部门告知，德军的几位高级军官今天将进一步讨论他们的反击计划。必须确保这次会议无法对未来产生作用，请你炸毁他们开会的楼房，不得放走一人！

◆**要点提示：**以狙击手开路，沿道路快速推进到场景中央，这儿矗立着许多防御工事，包括一座大碉堡。让迫击炮兵轰出第一座防御塔里的敌人，狙击手在进攻型AI下将自动解决掉他们，再派指挥官上去安放超级空袭，这样就能很快扫平这片工事。再继续深入敌阵，接下来遇到的两座防御塔就容易对付了，用坦克、炮兵、通讯兵、火箭筒兵都能解决问题。来到德军军官开会的场所，先炸毁所有黑色小汽车，再解决他们开会的那栋楼。

11.运输卡车（8月27日）

◆**任务简报：**盟军迅速推进，但德军仍一直保持着防御之势。现在，其Krauts防线所面临的最大问题就是弹药的缺乏。只需再经过几场战斗，他们的弹药就会完全耗光。根据情报，一支庞大的德军运输队正往该地区驶来。如果它抵达目的地，无疑将鼓舞德军的士气、延缓我军的进攻步伐。

◆**要点提示：**由于时间非常紧，因此此关对运用战术技巧的要求非常高，算得上是游戏中最难的关卡。我军出现于场景西部，先照顾上方的小股部队，狙击手隐身干掉河边的敌人。在主力部队北上的同时，狙击手先行一步，贴着场景西北边缘往上走，消灭沿途之敌。不必理会那些枪堡，它们没有攻击能力。穿过树林，清除附近之敌，抵达场景北端，德军的运输车队就是要从那儿的道路驶离。派指挥官过来召唤超级空袭，摧毁那儿的设施，这样敌营里的坦克就看不到我方部队了。接着让士兵们过来堵住道路。注意，敌卡车有3辆，只有用步兵的手雷才能有效打击它，普通的射击根本无效。

12.霹雳行动（9月1日）

◆**任务简报：**我们已接近胜利了！德军遭受重创，在诺曼底接近彻底失败，这就意味着他们离开法国的日程已操控在盟军手中。现在，请你去夺取德军仅存的一个据点，控制住铁路线。

◆**要点提示：**打到此时，诸位对战术的运用应已轻车熟路，而此关亦相当简单，道路平坦，视野开阔。先去西部摧毁敌雷达站，再控制住场景中央的岔路口，防止敌卡车趁乱溜走；接着，先后往场景北部和东部推进，消灭所有敌人及设施，即获得最后的胜利。


深入到岛内歼敌。


召唤空袭，炸毁防御塔


安放定时炸弹，炸毁德高级军官开会的楼房。


战术运用，已轻车熟路。

重返狼穴
DEADLY DOZEN

总评 80

制作	INFOGRAMES
发行	恒星科技
载体	CD×1
类型	动作
语言	英文
环境	Win9x/Me/2000

画面：■■■■■■■■■
音响：■■■■■■■■□
操作：■■■■■■■■■
娱乐：■■■■■■■□
剧情：■■■■■■■■

《重返狼穴》由游戏业知名公司INFOGRAMES开发制作，在以往的很多游戏中，我们都可以看到INFOGRAMES的影子，其中包括大家所熟知的星际迷航系列等，充分体现了INFOGRAMES雄厚的制作实力。《重返狼穴》所讲述的故事是根据美军陆战队少将昆丁·麦斯威尔（Quinton Maxwell）的回忆录作为背景，记录了他在二次大战中的服役经历。游戏给人的第一印象与前一段时间风光一时的《荣誉勋章》有些类似，虽然说《重返狼穴》是一个动作类游戏，却也集合了一些《盟军敢死队》的战术思想——提倡团队合作的精神，所以本攻略在为玩家指明一条通关之路的同时，并不会作过多的战术性的指导，因为游戏的难度没有《盟军敢死队》系列那么BT，如果过分强调玩家的过关方式反而会限制玩家的游戏思路，使游戏丧失了原本的乐趣，毕竟人最大的乐趣是去探索未知的领域。



防守严密的古宅



缴获文件

■北京 TURN A工作室：小兰

虽说《重返狼穴》是一款3D动作冒险游戏，却也很强调战术配合，不像其它AVG那样，只要有医药箱和子弹就可以往前冲，因此在游戏中必须了解以下事项：

关于队员：在游戏中总共可以使用12名队员，每次执行任务时最多可让4名队员同时前往，但最好不要让任何一个队员牺牲，因为人物一旦死亡就无法复活。虽说在游戏中每个队员都有自己的特长，但在一般情况下这些技能差异表现得并不十分明显，只要玩家熟悉了游戏的方式之后，使用哪个人物作为领队都一样。不过建议大家在游戏时最好多按F键，这样才可以保证周围有同伴的保护。

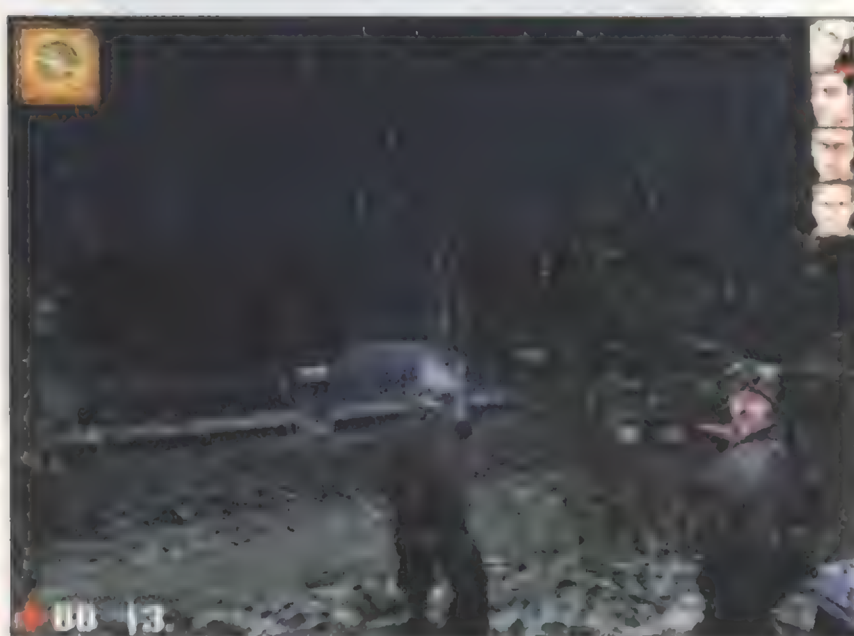
关于武器和物品：建议玩家多带一些医药箱，手雷和地雷等物品因实用价值较低，可少带一些（手雷比地雷可多带几个）。在武器方面最好不要考虑普通步枪和手枪，建议使用狙击枪、微冲和火箭发射器。狙击枪适合玩家所控制的队员使用，而微冲则适合电脑控制的队员使用，这样的搭配可使玩家得到有效的火力掩护。而火箭发射器则千万不要让电脑控制的队员去使用，因为电脑AI实在不高，火箭弹经常会打到附近的地上，结果导致全军覆没。

关于行动：有一个较特殊的设定——当人物中枪后在一段时间内无法还击也无法移动，也就是说一旦被敌人的MP40打中基本就必死无疑。有一次笔者用修改器把人物的生命值锁到255，面对敌人的枪林弹雨站在原地无法行动，但敌人的子弹又无限制地打过来，结果只好退出游戏重来，感觉真是哭笑不得。所以笔者强烈建议大家使用狙击枪，这样可以很好地避开与敌人的正面冲突。

关于狙击：如果狙击枪不打开狙击模式，那么玩家视野应该和普通步枪所看到范围一样。通常当玩家发现一间房子或掩体后还没有看见敌人，这时就是狙击的最佳时机。此时若打开狙击模式，通常都会看见一个四处张望的敌人，慢慢瞄准他的头部并扣动扳机就可以了。

关于摧毁坦克和掩体：对付躲在掩体后面的敌人可用3种方法：第一就是利用狙击枪远距离把敌人干掉；第二就是对准掩体的方向放一枚火箭；第三是利用地形绕到敌人身后，也许是系统BUG吧，就算是你用刀子在他背后乱捅，把住机枪的敌人也不会离开他的岗位，直到他倒下。而在对付坦克方面，除了用火箭、地雷、定时炸弹外，其它武器根本无效，相对来


前方有敌人。


占领制高点。

说，使用火箭发射器最安全、方便。

关于驾驶车辆：当玩家驾驶车辆时，敌人的子弹会被所驾驶的车辆抵消，不过每部车的耐久度都有上限，当受损达到这个上限后车子就报废了。通常在游戏中玩家可以驾驶德军的越野吉普和卡车，不过也有一次机会驾驶摩托车。一般情况下，如果是驾驶越野吉普，最好不要走公路，会很容易被敌人击毁；如果是驾驶卡车，只要能够开到最大速度，那么几乎就可以说是无敌了，敌人的子弹会落在车后，根本不用担心被击中。

在游戏中，玩家需带领队员经过十大关的考验，只要能掌握好游戏的基本技巧，完成这十个任务应该不是什么难事。而搞清楚每一关的具体任务和行动步骤则是取得胜利的另一个关键，因此在这里就为大家简述一下每一关的大致行动流程，至于各关细节上的战斗技巧，各位玩家可在战斗实践中自行总结、体验。

第一关

◆**出现敌人**：步枪兵，机枪兵，军犬。

◆**任务流程**：从出发地前进，走到地图上第一个画着红色圆圈的地方会发现一座大楼。进楼后上到二楼，在一个房间的桌子上找到一份文件，携带文件前往地图上第二个画红色圆圈的地方，消灭这里的敌人后，破坏屋子里面的无线电，最后开着屋子左边的越野吉普一直来到地图上面标着"EXIT"的地方离开。



第二关

◆**出现敌人**：步枪兵，机枪兵，军犬，坦克。

◆**任务流程**：从出发地点前进，走过桥后进墓地，绕过敌人设下的路障，同时小心那些手持MP40的敌人，如果被他们先发制人就死定了。在地图上标注红色圆圈的地方会发现一幢破损的教堂，破坏教堂上面的无线电后，可以在地图右边的门口找到一辆摩托车，然后沿着公路向地图上标注"EXIT"的地方前进。途中会遭遇大批敌人的阻击，还有两辆坦克，但中间可以换乘一辆越野吉普，突破敌人的封锁线基本上不是一件难事。



武器装备介绍：

● **M1 Thompson SMG**：近距离作战十分理想的工具。这种从一次世界大战"轻机枪"演进而来的武器，可以高速射出大量0.45英寸口径弹药，每分钟射速近700发，在100码内是极佳的作战工具。在游戏中战斗时，玩家最好把它当作CS里的MP5来使用，子弹会因为连续射击的后坐力而偏离目标，而且准星也会发"飘"，所以最好能把准星对准敌人胸口再开始射击。

● **M1 Garand Semi-Automatic Rifle**：M1 Garand是世界上最精确也是最稳定的步枪。它使用0.30英寸口径弹药，也是美军在1932年首度采用自动上膛的武器，M1让美军士兵在全世界占了不少优势。相对SMG来说，这把枪在游戏中的精确度相当高。然而可能是由于游戏设计上的问题，这把枪对玩家来说并不好用，近战威力弱，中远距离也不易打中目标，但如果是在NPC手中就另当别论了，几乎是百发百中。

● **M1903 Springfield Bolt Action Rifle**：在1932年被Garanad取代的枪只，由于它十分稳定，使其在美军服役长达30年之久。作为一个以战术为主的射击游戏，笔者强烈建议玩家使用这把枪，因为狙击枪有最远的视野和最高的精确度，如果命中头部或者心脏，是可以一击毙命的终极武器。这把枪往往被用来干掉守在机枪旁边的敌人，以减少我军伤亡。

● **M1 Bazooka Anti-Tank Weapon**：由于传统的大口径武器对坦克难以发挥功效，美军在马里兰州的亚伯丁试验厂中，从火箭原型发展出火箭筒。这种武器十分简单，可以打出2.36英寸的穿甲火箭弹，可轻易打穿大部份车辆和碉堡。在游戏中作为杀伤力最大的武器，除了在坦克出现时，平时最好还是尽量节省它的弹药，因为如果发射失误会造成极大的误伤，甚至全军覆没。

● **Hand Grenade**：手榴弹，标准的美军"菠萝"，在开阔地形使用时有2～3码的杀伤范围，在近战中使用有着毁灭性的效果。虽然说威力很大，但在游戏中几乎完全不实用，除了在极特殊的情况下，因为几乎在它脱手之前你自己就已经丧命了。

● **Combat Knift**：战斗匕首，标准的伞兵和游骑兵使用装备。尽管这是一把很好的匕首，但除了用它对付四处乱跑的军犬外，实在很难伤到其他任何敌人。

● **Medical Pack**：医药箱，一些标准的个人用医疗工具，可以用来治疗伤势。

● **1941 Quarter**：虽然这并不是标准装备，但在敌人身边丢下钱币，仍然有吸引对方视线的功效。人为财死，鸟为食亡，的确有道理，但估计每次死掉的都是你，在战火纷飞的战场上，很少能有人靠钱币来吸引敌人的注意力，通常他们都是先打死你，然后再……

● **Anti-Personnel及Anti-Tank Mines**：对人以及反坦克用地雷。地雷是战斗工程师使用的工具，可以针对敌方的人员和车辆使用，让对方在没有防备的情况下大吃一惊。不过一般情况下还是不要携带它为好，因为通常在你把地雷埋好前，就已经被坦克的炮弹炸飞了。

● **Explosive Charge**：这是另一种可以用来对付大范围敌人的武器。炸药有20秒的引线，可以让使用者在引爆之前逃开。不过在实战中这个东西也极不实用，除了在某些特殊的关卡需要炸毁某些建筑时需要它，平时还是把这个空位留给别的东西吧。

第三关



◆**出现敌人：**步枪兵，机枪兵，火箭兵，军犬，坦克。

◆**任务流程：**沿着队员们出现的道路一直向前走，沿途会遇到一些敌人的攻击，如果运气不好还会出现一辆坦克，不过只要能够在前两关掌握好狙击枪和火箭发射器的使用，那么到达地图上指定的红色圆圈位置应该没有太大问题。当到达指定地点后会发现一辆军用卡车。当带领其余队员登上卡车后任务就变得非常简单——把油门踩到底，向地图上标有“EXIT”的方前进，若一直保持高速行驶基本不会被敌人的子弹打到，不过要小心路上会有两辆坦克出现，不要跟它撞上。



抢夺吉普车。

第四关



◆**出现敌人：**步枪兵，机枪兵，军犬，坦克。

◆**任务流程：**这次的任务难度与前几关相比有不少提高。当玩家出现不久后，如果站在原地不动可能会遇到敌人巡逻的坦克，所以一开始就应该迅速移动到敌人基地附近。用狙击枪把站在岗楼上的敌人清理掉，然后潜入基地内部，在每座飞机库里都有一些补给可以拿。这时最好迅速摧毁指挥塔上面的通讯设备，然后返回飞机厂，摧毁在飞机厂里的3架德国新研制的战斗机，最后去停机坪靠近指挥塔的地方可找到一架美军飞机，登上飞机后就可以完成任务。



小心岗楼里的敌人。

第五关



◆**出现敌人：**步枪兵，机枪兵，火箭兵，军犬，坦克。

◆**任务流程：**相对来说，本关难度不高，敌人的位置都比较分散，如果4个队员配合较好，应该可以轻易消灭大部分敌人，而对于那些躲在掩体后面靠机枪撑腰的敌人一般都可以绕过去。这次任务中地图上的红色圆圈虽然标注了好几个地方，但很多都形同虚设，所以玩家只要能够安全地通过前两个区域，到达第三个区域（也就是玩家到达潜水艇附近），那么基本上就胜利在望了。当玩家走过潜艇后，在岸边可找到一个电台，不过这次不是摧毁它，而是把它带走，然后沿着地图右边的道路一直走，消灭沿途的敌人到达尽头就可过关。



任务目标——电台。

第六关

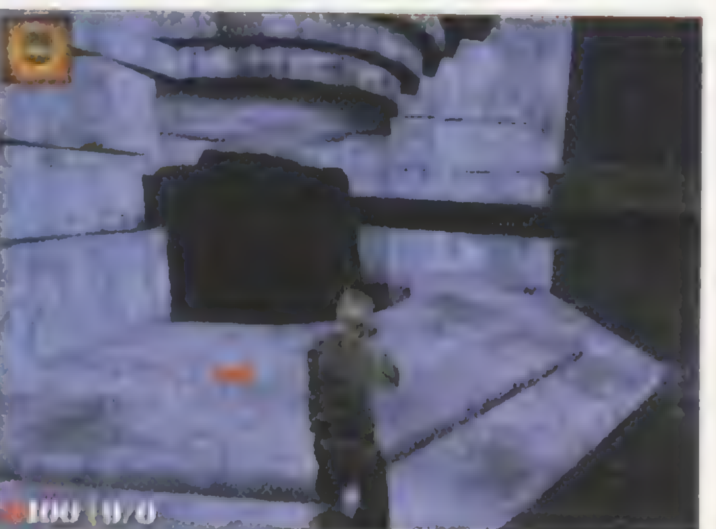


◆**出现敌人：**步枪兵，机枪兵，火箭兵，军犬，坦克。

◆**任务流程：**这次的任务比较特殊，虽然战术地图上标注了4个红色区域，但实际上它们并不是这次任务的真正目标，只不过在这些地方可以拿到过关的必需物品——定时炸弹。在一开始，队伍出现在滩头，这里非常容易受到敌人的攻击，所以最好先把躲在铁丝网后面的敌人干掉，迅速突破敌人防线，把掩体里的敌人干掉后拿起炸弹，沿着地图一直往右边走，到右边后可看见一条山路，沿着山路翻过敌人阵地前的绝壁，在这里可找到4座巨大的炮台，把炮台全部炸毁之后沿着道路走到地图下的公路上找到一辆卡车，开到“EXIT”就OK了。



必要物品——定时炸弹。



准备炸毁的炮台。



第七关

◆**出现敌人**：步枪兵，机枪兵，火箭兵，军犬，坦克。

◆**任务流程**：这一关队员们出现在废墟里，从表面上看这里没什么危险，实际上却是暗藏杀机，稍有闪失就会全军覆没，所以一定要让队员使用自己擅长的武器。这里的任务是消灭在红色区域里的两辆虎式坦克，虽说从右边的大路走视野比较清晰，不过敌人的火力也非常猛，所以建议大家从废墟里穿过，虽然有时会挨到来历不名的枪子儿，但只要玩家细心一些，绝大多数时候倒地的都是敌人，而且从废墟穿过路程也相对较近，适合快速作战。当摧毁了两辆坦克之后，只要再返回部队出现的地方就可顺利过关。



狙击坦克。



第八关

◆**出现敌人**：步枪兵，机枪兵，火箭兵，军犬，坦克。

◆**任务流程**：这次的任务目标是刺杀德国盖世太保头目。一开始最好都让队员使用适合远距离作战的武器，然后向前行进到木桥时，可沿着河向东游，在和红色区域基本平行之后再上岸，这样可省去不少子弹。而后来到一座别墅门口，看见一辆黑色轿车，同时还有一辆坦克和3名敌人，把其中一个干掉后再消灭周围的敌人，之后就可以驾驶敌人的车子向着"EXIT"的方向前进，但请注意，轿车的耐久度不高，而且路上有敌人的机枪，需多加小心。



秘密潜入。



第九关

◆**出现敌人**：步枪兵，机枪兵，火箭兵，军犬，坦克。

◆**任务流程**：这次任务是摧毁敌人的补给，在地图上下两端都有红色圆圈标注了敌人补给站。开始行动后，在沿途可找到一辆卡车，开着卡车闯进敌人补给站。千万小心敌人的火箭兵，如果在中距离被击中就会全军覆没，而且在袭击补给站时很有可能遇到巡逻坦克，所以一定要做好思想准备，尽量避开它。在消灭补给站的敌人后，只要把每个补给站里的几堆蓝绿色油桶摧毁即可。在此建议大家不要驾驶在补给站里发现的卡车，因为这辆卡车上也运载了油桶，一旦被敌人击中就会发生爆炸。



上车就安全了。



第十关

◆**出现敌人**：步枪兵，机枪兵，火箭兵，军犬，坦克。

◆**任务流程**：作为最后一关，和很多二战游戏一样，都是去破坏德军的秘密武器（其实德国人哪里有那么多秘密武器……）。在地图右边所标注的红色圆圈就是这次任务的目标。任务开始后，带领队员从道路右边的雷区穿过，沿着坦克炮弹清理出的大道来到铁路桥附近，将附近的敌人消灭后，可驾驶一辆越野吉普前进，但一路上敌人都持有MP40冲锋枪，估计汽车开不了多远就会被击毁。再次突破敌人的层层阻截后就可以看见一门巨大的野炮，用定时炸弹把它炸毁后便可以启动附近的越野吉普沿着铁路桥一直开走。P



德国人的巨炮。



安全撤离。

2002FIFA世界杯

球·技·初·探

2002 FIFA World Cup

■北京 Cnbaby

总评 90	
制作	EA SPORTS
发行	电子艺界
载体	CD x 1
类型	体育
语言	英文
环境	Win9x/Me/2000

画面：■■■■■■■■■
音响：■■■■■■■■■
操作：■■■■■■■■■□
娱乐：■■■■■■■■■
剧情：■■■■■■■■■□

世界杯马上就要开赛了，对于世界上的亿万球迷来说这可是他们盛大的节日，而对于游戏迷们来说，他们期待已久的《2002FIFA世界杯》终于发布了。下面是笔者关于游戏中进攻和防守的一些思路，在此与各位球迷交流（注：下面提到的都是人对人进行的攻防）。

先说防守吧。在对方控球时，一定要看清小地图，不要让他的前锋跑到一个没有后卫的地方。在防守时，如果球在中场，最好不要让后面的人跑上去防守，尽量用中场甚至前场队员防守，这样保证后卫不出现空当（除非你是5后卫）。如果球到了你的后场，则使用你离他最近的人去防守。不过有一点要注意，这个防守并不是单纯的不让他射门，还要阻止他传球。所以使用哪个后卫去防守很重要，关键在于你是否能摸透对手的思路，尽量把主动权放在自己这边，堵住所有他能传球的路线。有这样一招不错：自己拉一个较远的后卫去防守对方的一个前锋，然后使用围抢，这样很容易把球断下，这点关键在于时机，在比赛中多试验几次就可以了。如果对手单刀直入，你后面有防守队员，这时你需要冷静，不能轻易出脚，否则很容易被晃过。但有时对手会利用你这点，什么动作也不做，加速往前跑，此时防守很被动，只有铲球了，但犯规率很高。所以说，防守方式也不能一成不变，有时单人防守时，果断的铲球也许会有很好的效果。也就是说，如果能做到让对方猜不出你怎么防守，那就胜利了。当对手下底时，如果觉得在他起脚传中前没什么希望截下球，最好什么动作也不要做。笔者的经验是，如果他传中前你什么也不做，那么同样的防守方法成功率要高好多。还有一点，如果对手传中后，你发现射门的球员离球门比较远时，就不要和对方争顶了，因为不容易成功，对手可以把球停下来再射门。对方如果要是头球也没有关系，由于距离比较远，一般不会进。

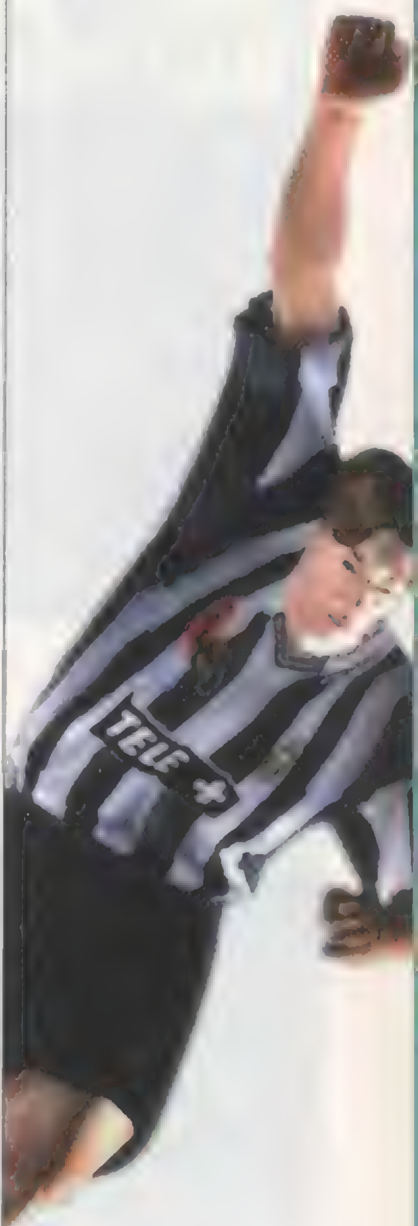


在进攻中踢变向球。

接下来谈谈进攻。应该说，进攻和防守是异曲同工，虽然你是主动，但你不能自己想干什么就干什么，还是要考虑别人心里怎么想，按照对手的防守思路去进攻。关键还是小地图，什么时候单打，什么时候传球，都应该在小地图上反映得出。在进攻的细节方面，第一点就是变向一定要快，比如你进攻，对方1vs1防守，如果你没有人可以传球，就需要突破这个人，但一般的假动作很容易被断球。这时在靠近他但他（按D键）还碰不到你的地方突然来个急停或变向，此时他就会很被动，你一定要看清楚他接下来要做什么，如果他用了D键，你就已经晃过了他，接下来就不用我多说了。如果他跟着你变向，这时你可以再来个变向，就这样不停地变向，如果应用得好，往往可以形成很漂亮的突破，这就需要你的心理具备极高的稳定性。第



星级球员，就是不一样！



二点就是出脚一定要果断，不要看见空当还要考虑太多，通常只考虑3点就够了——1.球传过去是否会被截掉；2.传过去拿到球是否一定比目前情况好；3.是用S键还是用A键。看似好像要考虑的问题很多，其实只要好好练习，这些问题只在瞬间就可判定。

下面是笔者在游戏中的一些发现：

星级球员：这次WC2002中的球员分成了星级球员和普通球员，一般每个球队都有1到6名星级球员。他们和普通队员之间的区别是在控球时头顶上有一颗星星，而普通球员的头顶上面是一个三角。星级球员射门、传球都比普通球员高出一截，在射门和传球时可根据当时的情况自动加上弧度，防守型的星级球员的过人之处在于抢断、补位方面，而且抢断的成功率也要高于普通球员（例如卡洛斯），在比赛中他们往往起到精神领袖的作用。中国队是WC2002中唯一一支没有星级球员的球队，不知道EA是怎么搞的，像杨晨、孙继海、范志毅等都可以算得上是星级球员，但是……



球员对于要出边线或底线的球可自动救回，体现出了较前作更高的AI。

任意球：在任意球方面EA放弃了原先的旧模式，新的模式是先利用箭头去找人，再利用A、S、D三个键选择用什么方式罚任意球——A键发高空球、S键发地面球、D键直接射门。至于有什么战术打法需要大家先熟悉新的“罚球系统”，这种新系统有一些优势，笔者经过测试发现可利用角球直接破门，只要你调好角度方向，掌握好力度就可以打进（力量99%，角度和方向需要大家自己摸索一下）。在这里要提醒大家的是，任意球如果想打出带弧线的传球或射门，一定要按住旋转键（原因大家可以试验一下），这样任意球的进球率会大大提高。另外防守的一方也有一些变化，大家可以发现防守的人墙能够移动，而且在对方踢球的一瞬间人墙可以跳起进行封堵。具体的操作是在对方罚任意球时迅速切换到排人墙的队员上面，用左右键移动人墙，按W键是人墙跳起。





注意力度、角度，可以踢出漂亮的远射！

自动救球：在WC2002中球员可以自动去救将要出界的球，这一点比起FIFA2002的那个踩球动作要实用得多，而且成功率也很高，动作也很漂亮。

射门：这里提到的射门也包括头球攻门，大家可在游戏的动画演示中看到，WC2002的射门动作非常真实，队员可根据当时的情况自动选择射门动作，不过射门时要看队员当时控球的好坏程度。同样一个位置、同样的角度、同样力量，有可能进球，也有可能打偏，所以WC2002中的运气成分大大增加了。另外只有射门数值是7（SHT值）的球员才可以踢出像“流星”一样的球。头球不像以前那么好控制，想进球更难了。让笔者惊喜的是游戏中有了截射——进攻队员可以和守门员同时抢球，对于高空球进攻球员也可以利用身体和身高在守门员将球没收前头球攻门。



注意裁判这个手势——继续比赛！

AI值：这里面包括电脑的AI和裁判的AI，先来说裁判的AI吧，从FIFA2002开始，裁判的判罚尺度就已经很严格了，本作也不例外，只不过在一些细节之处做得更令人满意。例如笔者在用中国队进行世界杯比赛时，被阿根廷队员铲倒，裁判并没有马上吹哨，而是看场上的情况决定。此时另外一名中国队的队员已将球控制住，于是裁判作了个继续比赛的手势，笔者对此细节颇感满意。电脑的AI比起FIFA2002没有太大变化，电脑依旧打着漂亮的配合，传球令人眼花缭乱，控球能力也相当出色。和World Class级的电脑进行比赛简直是一场噩梦——传球精准、射门有力并且角度非常刁钻。

隐藏球队：游戏中含有5支隐藏的球队。分别是：非洲全明星队、美洲全明星队、亚洲全明星队、欧洲全明星队和世界全明星队。只要用相应的球队夺得世界杯冠军就可以激活隐藏球队，例如中国队夺得世界杯冠军后就会激活亚洲全明星队。



球员的面部表情还是很逼真的

最后说一下游戏中存在的BUG：游戏中比较明显的BUG是中场的超远射，这一点我想应该可以理解，因为WC2002还是使用FIFA2002的游戏系统，出现一样的错误可以料想得到。但另外一个BUG就不知道EA会怎么解释了——在EA所公布的资料中，WC2002中除了隐藏的球队外应该共有42支球队，但事实上在游戏中我们只能看到41支，笔者经过反复搜索发现缺少一支排名第7的球队，希望EA能尽快推出相关补丁。

2002 FIFA World Cup



石器时代3.0 伊甸新大陆 任务解析（下）

■北京 月小仙



【任务三】地城任务

1.完成料理铁人的修业

当你来到塔耳塔城后，遇到一位很特别的少年。这位少年已通过了塔耳塔城料理大赛的预赛，但希望能学会更多种和更高深的料理来通过决赛。聊天之余发现你是尼斯人，便希望你能带他到尼斯大陆学习各种异国异乡料理……

你拗不过这位少年，而且他的诚心与毅力让你感动，于是你便带他回到尼斯大陆。回到了四大村后，你竟然发现村庄里出现了流浪的料理名人，这时你和料理名人说明来意，名人也很乐意教导少年，但要求他利用各村的特产制作料理作为考验。利用料理少年的料理技术做出梦幻料理通过考验后，少年的料理技术也会继续提高。



多么庞大的骑宠队伍。

尼斯的料理修业之旅完成后，你随同这位少年回到塔耳塔城参加决赛，这时少年希望你能成为他的助手帮他完成料理。曾经身为尼斯大陆料理职人的你，当然也不会错过这样一个机会大展身手，便和少年一起参赛。然而塔耳塔料理大赛可不是家家酒，主办大会将会随机出题，出现各种不同料理，甚至是传说中的尼斯异国料理。技术虽然已经提升的料理少年，仍然需要你广博的旅行知识，帮助他选择素材，才能做出决胜料理。经过严厉的料理考验后，少年终于得到优胜，成为皇家厨师，并且与你一同晋见了国王和与地城守护的地精灵，获得了塔耳塔料理大赛的特赏奖品——“地魔法戒指”。少年为了感激你的帮助，便把地魔法戒指送给了你。



虽然是乘坐飞龙而来，但是仍然会发生“掌机”的现象的。

2.到盐矿坑道里去探险

你来到塔耳塔城，发现一个奇怪的洞口，但却进不去，这就是“盐矿”。你十分好奇，于是在跟盐矿负责人沙尔德聊天后谈了很多，而且得知要去伊甸园寻找一位盐商。为了好奇，你匆忙回到伊甸园后遇见盐商比兹，比兹也希望你能帮他到“盐矿”开采岩盐，于是玩家又回去找沙尔德。回到塔耳塔城后，再去见沙尔德，可是他认为自己心脏不好无法帮助你，于是好心的你决定要帮助沙尔德。在伊甸大陆上似乎心脏病是无药可救的，这时你却想起在南岛的塔姆塔姆村药草，那位在哈罗山的医生所制作的“哈罗山药草”专治心脏病。于是为了救人，你冲回哈罗山并找医生拿了药草后，再回到塔耳塔城给沙尔德。

沙尔德收下药草后，为了感谢你，他特地破例送给你这个外地人“采盐许可证”，只要有这个证玩家就可进入盐矿开采岩盐了。进入盐矿经一番冒险后，你也取得了岩盐。再次回到伊甸园，盐商比兹看到你得到采盐证非常高兴，希望你把采盐证给他，并且让伙计把玩家身上的岩盐买走。



当你再次到塔耳塔城里见到沙尔德，发现玩家身上采盐证不见的沙尔德会抱怨玩家为何不小心，并且提到如果被坏心人利用就不妙了的事情。不过如果玩家再拿一次药草给他，他还是会很高兴地再给玩家开个采盐证。

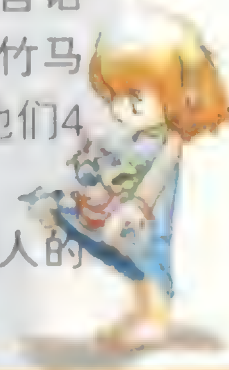


【任务四】水城里的爱情故事



在宠物店里看看宠物吧。

来到水城尼克斯的街上，你正在欣赏这个充满异国情趣的城市，巧遇了一位青年——喀尔斯。这位年轻人正为情所困，好心又多事的你当然要做月下老人，于是便去明查暗访，发现了这段感情。除了纠葛着这名青年外，还牵涉到另外3人之间的多角关系：喀尔斯和卡蜜儿为男女朋友，但关系似乎有点紧张；麦特曾追求过卡蜜儿，但两人并未成为男女朋友，现今两人为好友，关系在外人看来有些暧昧；莉娜是卡蜜儿的闺中蜜友，莉娜心仪麦特，但又不善表达，加上个性内向，故两人未有进一步发展。近来卡蜜儿与麦特日渐亲近，在喀尔斯眼中蛮不是滋味，为此与卡蜜儿有过几次言语冲突，两人关系开始出现裂痕。而心仪麦特的莉娜亦因而心情低落，时常找青梅竹马的玩伴喀尔斯聊天散心，4人的关系有些错综复杂。你如何为这段感情迷团，替他们4人的关系理出个头绪，并为喀尔斯解决困扰呢？



这个任务可不是单项式的解答，更重要的是你可不能乱点鸳鸯谱，你这个媒人的一举一动都会影响到喀尔斯的未来哦，用心去体会如何解决他们的爱情故事吧。

【任务五】捉迷藏的里奥



从石器发行以来一直就有的里奥任务，但迟迟未开放，3.0终将其浮出水面。玩家们是否对其有种神秘的期待呢？那个躲在北岛的小男孩，究竟是何样貌，他又会送你什么奖品，他会躲在哪些地方？就让我们一起来解开这个谜底。

里奥真的是很爱捉迷藏，逢人就会问：你要跟我捉迷藏吗？嘻嘻，反正闲来无事，就跟他好好地玩一下吧！北岛我这么熟，就不相信我找不到你。注意喔，里奥会给你一个重要的凭证（对他而言很重要啦），那就是“里奥的愿藏娃娃”，所以千万不要搞丢了。这个愿藏娃娃会记录你找到里奥的次数，总共要找到他10次，他就会送给你一些宝物。

里奥躲藏的地点确切来讲共有15个地方，而且他是照着顺序去躲藏的。如果按顺序去找寻，应该不难找到。

坐标	备注
(215, 092)	位于卡坦村外左方
(581, 333)	小猪岛入口前的树旁
(126, 064)	萨尔吉姆村内酒保上方
(454, 121)	梦德洞窟附近，也就是梦德守门者的上方
(656, 629)	从萨村门口往下走，过了萨村庄园后的右方
(664, 602)	过了萨村庄园后的右方（之前那个点往上走一点）
(536, 118)	霍尔特村的左方，顺着岩壁走
(117, 640)	玛丽娜丝渔村右方的出口
(562, 358)	小猪岛入口前的树旁
(035, 062)	柯尔克村里（要先经过往柯尔克的通道，共3层）
(349, 344)	玄黄的那个小岛
(154, 384)	阿布洞前
(416, 475)	愿藏桥往下走不远处
(651, 687)	岬之家的后面
(167, 399)	阿布洞口前不远处



拿到了里奥的愿藏娃娃，就可以开始寻找他了。



完成任务后，就可以收到奖品了。

找到里奥10次后，开心的他就会送给玩家东西。基本上，他会送个道具或素材和一只宠物。

任务奖品：

物品（道具或素材）；灵木的叶（叶的成分8）；强的绳（线的成分8）
魔术笔（油性）；上等的黏土（黏土的成分8）；出水草（恢复的成分8）
追灯草（复活的成分6）；硬的壳（壳的成分7）；最坚实的线（线的成分11）

宠物（Lv1）

石龟；卡拉宝斯；卡克尔；鲁尼帖斯；姆伊

基本上奖品的宠物和物品是随机给的，而且几率是一样的，也就是说组合总共有8×5=40种。相信大家发现其中最有价值的莫过于出水草、追灯草、最坚实的线了吧，喜欢合成的玩家千万别错过和里奥捉迷藏的机会。

◆大家肯定有过寻找萨姆吉尔的经验，用原地登出到各个星球寻找的方法对里奥同样有效，这样就可加快速度完成捉迷藏的任务。由于里奥是藏身于北岛的平原与沙漠中，玩家在寻找他的过程中不要忘了带上太阳神守护及羽毛，这样就会事半功倍了。





反恐精英1.4 全面直击

■四川 卖克狼





Steam平台终于杜绝了作弊的泛滥。

划时代的登场

一个好的游戏往往会不断推出升级补丁来延长寿命，CS也不例外。在经过长期制作和测试后，最新1.4版终于在4月25日凌晨1:35闪亮登场。新版本有许多较大的改进，如果你是一个CS爱好者，就应该去试试这脱胎换骨般的1.4。

更安全的STEAM平台

CS自从推出1.3版以来作弊者就开始迅速蔓延。这些玩家不仅影响了CS的公平性，还将我们所付出的心血席卷一空。因此官方人员在1.4推出的同时，面向不同玩家还推出了普通版和Steam版，普通版可以不接入互联网，但无法杜绝作弊现象，而Steam版虽然要求玩家接入互联网，但借助其强大的升级和反作弊系统彻底杜绝了作弊现象。不过话说回来，作弊是CS中永远不能消灭的现象，在此笔者希望已经“堕落”或“即将要堕落”的玩家迷途知返，为了CS美好的明天大家一起重新开始吧。

六种超炫的观看模式

● Locked Chase Cam

功能：第三人称旋转观看模式

● Free Chase Cam

功能：第三人称固定观看模式

● Free Look

功能：自由观看模式

● First Person

功能：第一人称观看模式

● Free Overview

功能：全景缩略图观看模式

● Chase Overview

功能：局部缩略图观看模式



第一人称观看模式。

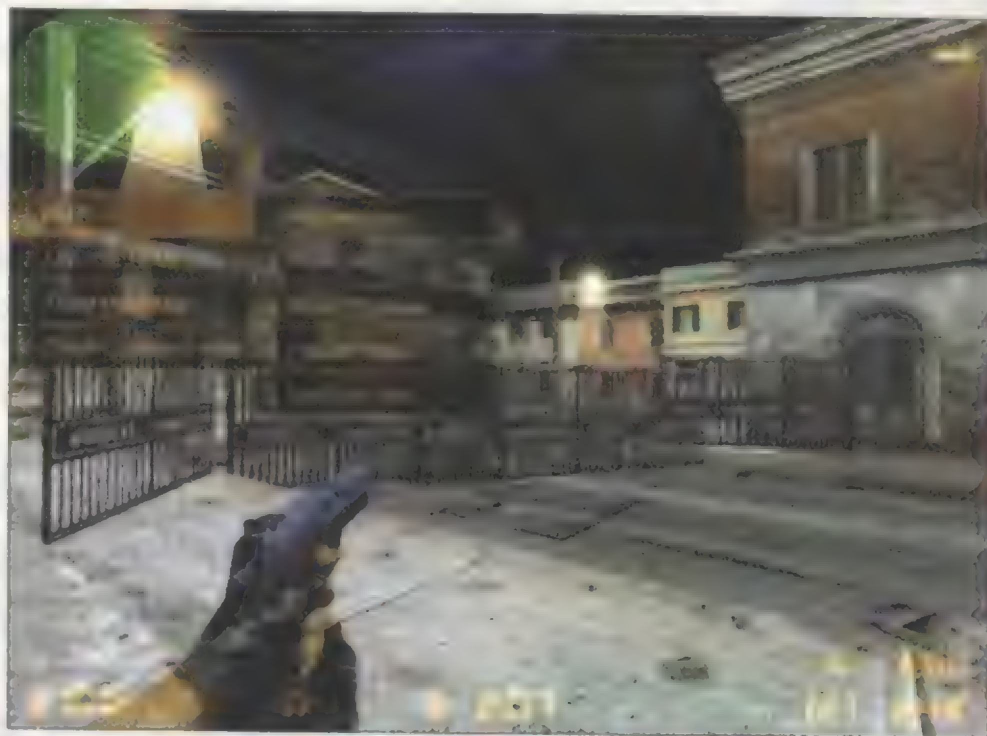
First Person

经验浅谈

第一人称观看模式对于CS新手们提高射击水平有极大的帮助，能方便他们对于高手们的跳跃、移动、射击准度等有更详细的研究，从而不断地提高自己的游戏水平。缩略图模式则能让你看清所有人的战术分布，对团队配合有更全面的了解和掌握，总体来讲全新的观看模式使战术配合更趋多样化。

包罗万象的设置菜单

如果你是CS的忠实玩家，一定会对控制台记忆犹新，它为网络管理员对游戏的维护带来了巨大帮助。但控制台都由繁琐的各种命令构成，对于不熟悉英文的玩家确实是一个障碍。还好在1.4中游戏新增加了一个控制菜单，我们利用它能在游戏进行过程中完成一些基本设定，从而为大家的“反恐活动”带来了更安全的保障。



包罗万象的设置菜单。

※使用方法：游戏按“H”键开启设置菜单，利用鼠标、方向键、数字键来执行相关命令。

- Help
  - ①Map Description
    作用：地图介绍
  - ②Time Left
    作用：查看更换地图的剩余时间
  - ③Adjust Crosshair
    作用：更换准星颜色
  - ④Use Left Hand
    作用：更换为左手模式。
  - ⑤Use Right Hand
    作用：更换为右手模式
- Change Team
  作用：按“M”键改变身份
- Team Message
  作用：通讯语音
- Drop Current Item
  作用：扔掉手中的武器

经验浅谈

选择设置菜单时最好在游戏中利用快捷键实现。因为在作战过程中数字键和鼠标都有它们自身的作用，如果使用它们进行选择很容易被对手致于死地。虽然Help内的各种选项对于玩家作战没有太大帮助，但它们的出现也为整个游戏增添了不少光彩。而设置菜单中的通讯语音要记得随时使用，以便我方所有队员都能随时掌握战况和进攻路线，特别是特殊通讯语音更为行动带来保障。一般在使用通讯语音前要先确定自己呆在安全的地区，然后用武器指向敌人容易出现的方位后再进行通讯。这样即使在通讯时有敌人前来偷袭，只要按下回车键就能轻松将它们送上西天。最后还要提醒大家不要因为好玩在游戏中乱发Radio语音，否则整个战场都将是一片散沙。



特殊关卡中的特殊通讯语音来协助玩家作战。

灵活多变的新战术

自从1.4版发布后在所有CSer中都普遍弥漫着对新版本不满的情绪，从各大论坛发表的帖子到聊天室内喋喋不休的对话，就能看出1.4比任何版本的改动都要大。虽然以前CS在升级后也都有玩家抱怨新版本的方方面面，但1.4版中主要集中在老玩家和新玩家对战术的争议。因为全新的改动让所有玩家都回到了战术的起点，从而激怒了那些一直默默支持CS的老玩家们，因为老玩家们以前的一切成果都随着改动而付诸东流。但从玩家的眼光来看不论1.4版是好是坏，CS都将继续发展下去，如果你曾经是一个CSer，今天又何必在此计较呢？下面来看看系统的改进对战术起到了什么样的影响。



死亡和尸体

玩家死去后尸体躺在地上一直保留到本局结束。

死亡后会出现全新的图形菜单进行控制，并增加了多种观看模式以及画中画功能。

玩家死亡时视角会从尸体移开切换成第三人称观看模式，利用0.5秒钟的回放功能让玩家看到死亡瞬间以及杀死自己的敌人。



玩家死亡瞬间游戏自动转换为第三人称观看模式

战术小结：记得在以前版本中玩家死亡后根本不知道自己是被谁杀死的，更不知道自己死亡时那奇怪的痛苦样子。而现在的1.4版终于加入了死亡后回放功能，让大家能“死得瞑目”了。通过回放我们能看到杀死自己的敌人以便进行“报仇行动”。游戏默认情况下尸体不会消失的设定不仅使游戏更真实，同时也使战术更趋多样化。只要是稍有经验的玩家从尸体的人数和范围就能推断本地区的状况，一般地上摆放着1～2具尸体并且相隔距离较远，说明刚才这里发生较小规模的对战，即使侥幸存活的敌人也吃了不少子弹。假如地上摆放着多具尸体并且相隔距离较近，很显然这附近肯定发生过大规模的交火。除此之外通过查看尸体的不同身份，还能大致了解该地区同伴或敌人的分布数量，从而改变相应战术来获得本局的胜利。

任务模式

每次用任何武器攻击人质都会被扣去金钱。

VIP不能购买任何武器也不能扔下任何武器。

只有T才能看见C4炸弹掉落或被拣起的提示。

T按“E”键后人质不会有任何反应，只有警察按“E”键才对人质

有效。

人质寻路系统进行了重新制作，彻底解决了以前版本中的被卡现象。

T安放C4炸弹时无法进行移动，只能在原地蹲伏或转圈，直到埋弹结束。

CT在排除C4炸弹时不能开枪、换武器、上子弹，但可以开启武器（上消音筒、狙击枪开镜等）右键模式或小范围观察。

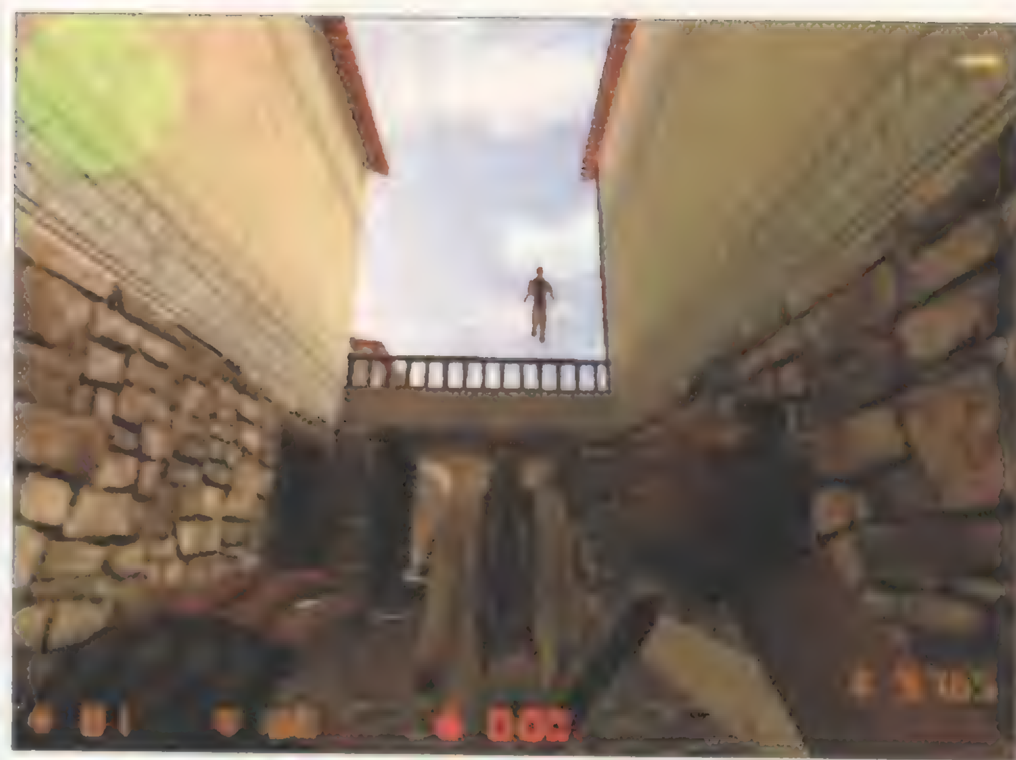
携带C4炸弹的T（只有T方或裁判才能查看）在玩家排名菜单以绿色“BOMB”字样表示；VIP会在玩家排名菜单（只有CT方或裁判才能查看）以黄色“VIP”字样表示。

人质在雷达上（只有CT才能查看）以闪烁蓝色圆点表示，人质在死亡瞬间在雷达上（只有CT才能查看）以闪烁的红色圆点表示；掉落的C4炸弹在雷达上（只有T才能查看）以闪烁的红色圆点表示。

战术小结：C4炸弹和援救人质两大任务的改动确实引起了巨大争议，这里我们先来谈谈游戏中最为关注的C4炸弹任务。

在该系列任务中1.4版主要修改了炸弹安放和守护方面，因此开局后T在战术方面并没有太大变化，还是让携带C4的队友呆在整个队伍之中。这样即使同CT发生激战后，队友不仅能保护携带C4的队友的安全，队友死亡后也能迅速捡回C4前进。但如果你只是一名普通的T，就要懂得运用雷达这个十分重要的工具，在每局开始后通过查看雷达给自己一个概念：每个区域有多少人分布、主攻方向和形势如何等。特别是在整个战斗过程中更需要留意雷达，除要从中了解自己队友人数和攻守区域外，雷达还能帮助我们找到像掉在水中不容易发现的C4。一旦发现C4掉落地点后就要利用通讯命令通知周围队友进发，因为在C4附近通常有CT埋伏在此等待自投罗网的T，必须小心行事。假如T顺利到达C4安放地点，迅速找个附近的掩体开始安置C4炸弹。在安置C4炸弹过程中最好利用鼠标来旋转视角，虽然观查区域较小但也能防止前来偷袭的CT。不过由于上述原因，T无法再将C4安放在隐藏地点，其实这样的改动并非一件坏事。T可以躲在附近比较隐蔽的地方蹲点，当CT前来拆弹时发出特有的“咔”一响拆弹声后出来送上几枪，这样便给CT拆弹带来了巨大的心理压力。所以对于CT来说在拆弹前要先将附近的T全部扫荡，由于C4无法安放在隐藏点，CT可以很容易找到，然后在队友的掩护下做好拆弹的最后准备。因为队友的掩护并不代表CT拆弹的绝对安全，说不定已经有T手持AWP在远处监视你的一举一动。因此CT在拆弹时最好先按“E”碰一下C4，然后迅速跑开从而诱杀躲在附近的T，在确保绝对安全的情况下才能正式开始排除C4。在拆弹过程中还要利用移动鼠标来进行观察，虽然观察范围较小，但往往给CT拆弹带来保障。

接下来我们再来看看游戏中的援救人质任务，在此任务中最大的亮点是T无法再挟持人质，仅此一点使彻底杜绝了以前版本中T利用人质堵门、人质楼梯、人质盾牌等“卑鄙手段”。另一点需要大家注意的是游戏中只要伤害人质就会被扣去金钱，这样设计就是为了防止T将人质生命值消耗到最少，因此就算是腰缠万贯的T，只要伤害人质都会变得一贫如洗。除此之外CT借助雷达的帮助也能迅速找到人质所在位置，而在CT顺利援救人质后，不会再出现任何人质被卡现象，新手们也不会再因为找不到人质而忙得团团转了。从以上不难看出，制作者希望援救人质任务重新火爆起来，目前看来援救人质任务进入CS正式比赛已指日可待。最后还是要提一下几乎被大家遗忘的保护VIP任务，新版只改变了玩家排名菜单中的VIP字样颜色，从而让其它CT更好地分辨玩家身份，不过多次转换身份后的两个VIP错误仍然存在。总体来看C4炸弹任务中可能对T将更为不利，而援救人质任务也不一定给CT带来更轻松的胜利，这一切改动无非都是使游戏在战术上更趋多样化，从而让CS的寿命和娱乐性得以大大增强。



重新制作的人质寻路系统，彻底解决了以前版本中的被卡现象。



只要攻击人质就会被扣去金钱。



警察拆C4炸弹时可以进行小范围观察。



普通版允许玩家更换武器皮肤。

地图和系统 新地图简介



de_chateau全景缩略图

缩略图中标有红色T字样是T出生地，标有蓝色CT字样是CT出生地，黄色A点和B点是T安置C4的地方。

CT任务：

1.绝对不能让T在黄色A点和B点进行爆破。

2.消灭所有T。

T任务：

1.用C4炸弹炸毁黄色A点和B点。

2.消灭所有CT。



cs_havana全景缩略图

缩略图中标有蓝色CT字样是CT出生地，标有红色T字样是T出生地和人质关押地点

CT任务：

1.将4名人质援救到1、2、3、4地点。

2.消灭所有T。

T任务：

1.绝对不能让CT援救人质。

2.消灭所有CT。

战术小结：1.4版最大的亮点就是新加入了两款地图，这两款地图场景宏大，地形布局合理，攻守平衡，战术多变，路路相通是多人进行大混战的首选地图，相信它们在日后能成为和沙漠（即dust）齐名的官方比赛地图。而防弹衣的声音提示终于避免了玩家错买装备，新设计的通话功能也真正防止了玩家利用信息互相通报。其它新增功能使游戏玩起来更有趣，对于战术分配更一目了然，而这所有的一切都离不开强劲的硬件支持。

移动和射击


B11和B12手枪备弹量得到了增加。

- 跳跃参数彻底杜绝了超级跳等作弊手法。
- CT默认的（B11）手枪备弹量由原来的48发增加为100发。
- T默认的（B12）手枪备弹量由原来的100发增加为120发。
- 由于新设计了体力消耗功能，所以请牢记不要在游戏中连续跳跃。
- 游戏在蹲伏、站立、移动、悬空模式中大部分武器射击精度都得到修改。
- 被狙击枪击中腿部的敌人不会死亡，每次都会拥有剩余15点左右的生命值。
- 所有武器在射击精度上都进行了全面改善，详细内容请照见CS 1.4武器射击精度表。

武器名称	购买方式	蹲伏	站立	移动	悬空
USP	B11	变	变	变	变
Glock 18	B12	变	变	变	变
Desert Eagle	B13	变	变	变	变
P228	B14	变	变	变	变
Beretta M92F	B15	不	不	不	不
Five-Seven	B16	变	变	变	变
M3	B21	不	不	不	不
XM1014	B22	不	不	不	不
MP5	B31	不	不	不	变
TMP	B32	不	不	不	变
P90	B33	不	不	变	变
Mac-10	B34	不	不	不	变
UMP45	B35	不	不	不	变
AK-47	B41	不	不	变	变
SG522	B42	不	不	变	变
M4A1	B43	不	不	变	变
AUG	B44	不	不	变	变
Steyr	B45	无	无	无	无
AWM/P	B46	无	无	无	无
G3	B47	无	无	无	无
SIG SG550	B48	无	无	无	无
ES M249	B51	不	不	变	变
匕首	免费	不	不	不	不
闪光弹	B83	不	不	不	不
手榴弹	B84	不	不	不	不
烟雾弹	B85	不	不	不	不

●**特别注明**：

蹲伏：原地蹲伏或按Ctrl键蹲伏前进

站立：站在原地或在原地进行旋转

移动：常规移动或按住Shift键慢步移动

悬空：从地面跳起或从高空落下

准星：屏幕中用于瞄准的彩色十字架

悬空准星>移动准星>站立准星>蹲伏准星

精度：开枪击中敌人的概率

蹲伏精度>站立精度>移动精度>悬空精度

变：准星和精度要发生变化

不：准星和精度不发生变化

无：狙击枪都不会进行显示

武器全部取用真实名称，键位全部以游戏默认键位为准

战术小结：速度就是CS的灵魂，所以要时刻保证自己高速前进。1.4版仍然和以前一样可以在开局前拿匕首冲锋，争取在第一时间抢占到比敌人更多的地形优势。特别是对于新手，要懂得眼观六路、耳听八方，还得拥有准确的判断力和快速的反应力。在武器方面，



手持“B4X”类大威力武器的玩家就要果断充当冲锋部队；而手持“B3X”类轻武器玩家一般都要保持在队伍之中；不要直接和敌人大部队发生正面交锋。如果是狙击手，就应该选取狭长或广阔的地区前进，并且狙击敌人时要确定身边有掩体供自己躲避。另外1.4版在战术改动上最让人恼火的是取消了连续跳技巧，从而使我们在1.3版中最重要的连续跳完全背道而驰，对于习惯了1.3版连跳的玩家更是难以适应，想象中十分优美的纵身跳跃变成了几乎直上直下的慢动作，特别是当你跳跃到最后时甚至会感到还不如按着Shift前进。因此不到危急关头（穿过窗户、越过木箱等障碍物）千万不要进行跳跃，因为跳跃不只会减慢移动速度，对于射击精度也有本质的影响。而在射击精度上1.4版还新加入了准星收缩的设定，虽然更贴近现实，但对于大家的射击精度又有全新的挑战。在射击方面笔者还是强烈建议大家不要急于求成，先将MP5练得炉火纯青后再去考虑练习AK-47等重武器，最后再去学习CS中最可怕也最难掌握的狙击枪。而大家最关心的狙击枪也进行了相应修改，在开枪切换副武器时开镜时间明显减慢，看来“打一枪换一个地方”战术在新版中将得到更好的展现。

值得一提的是1.4版中对于大家不重视的霰弹枪没有进行任何修正，使其在新版本中没有任何准星精度变化。两种霰弹枪的跳射法（先跳到空中，在滞空时掌握好时间向敌人头部开枪，然后在落下的时间内上子弹，再次跳起，如此反复便形成了霰弹枪的跳射法）都在新版中得到完美体现，越跳越慢的设计也更有利于跳射的节奏和协调性。不过从表格中不难看出游戏蹲点射击的精度得到了极大加强，不论任何武器，只要蹲点射击的精度都十分准确。相反在游戏中跳跃射击时精度极为不准，此时的准星已经形同虚设，没有任何意义可言。以上的设定都将老玩家带回到了1.1版的蹲射时代，如果你曾经是蹲射王，那就继续进行这项有前途的工作吧^_^。聪明的玩家应该会想到在蹲射时虽然减少了中弹面积，但也使你完全成为了一个定点的活靶，对于射击经验丰富的玩家蹲射往往不如平移有效。从团队眼光来看射击精度以及跳跃的改动更利于防守方，从而鼓励进攻方要在游戏中懂得互相配合，不要再盲目地独自冲锋走向死亡。总体来看1.4版是让玩家将更多精力放在提高射击精度上，这样也更加促进了MR（全称是MAX ROUND，一种新的CS比赛制度）比赛规则的沿用。



我应该升级到1.4吗?

1.4即给我们带来了希望也带来了失望，更带来了新的潮流、新的枪法、新的战术。所以现在大家要把重心放在练习新的枪法和战术上，不要再继续进行毫无意义的抱怨和辱骂，但对于大家的升级与否，笔者还是有下面的选择给你。

一、如果你是CS的老玩家或战队成员，那么你根本不需犹豫，直接升级为1.4是最佳选择。因为在今后各大比赛中1.4取代1.3肯定毋庸置疑，作为职业玩家只能跟随潮流更快地熟悉和掌握1.4吧。

二、如果你的电脑配置较差，建议你不要进行升级，因为1.4新增的画中画功能对于硬件有更高的要求。但对于热爱CS的玩家可以将1.4版新地图拷贝到你现有的CS版本中，体验新版本全新的魅力。

三、对于喜欢观看录像的玩家，如果你当前用的是1.1版或1.2版可以继续保留，然后重新安装一个全新的1.4版用来观看1.1版至1.4版所有录像。假如你是1.3版，最好升级为1.4，这样便可以同时观看1.3版和1.4版的录像。

4.互联网玩家或为了杜绝作弊的玩家最好升级为Steam版，单机玩家或网吧用户最好升级为普通版本，方便管理。

5.对于极少数CS痴迷玩家，将1.1、1.2、1.3、1.4、Steam版全部落户到你的硬盘可能才是万全的选择。

火爆游戏的任何改动往往都是十分危险的，这将打乱老玩家们长期的游戏习惯。也许在改动后玩家们难以适应，也许在改动后带来各种新的难题，也许不少人已经在高喊：“我们要回到过去！”不过只有通过不断的改动发展才能让CS持续火爆下去，为了让更多的玩家感受CS的魅力，大家都值得冒险。但就FPS游戏而言本来便没有固定的章法可循，任何人都有可能创造出奇制胜的绝招和玩法，我们还是用一颗平常心来接受这枪林弹雨的洗礼吧！



COUNTER-STRIKE



■黑龙江 可爱多（本刊特约作者）

Forever 永远

我看着窗外，一片漆黑里的月亮一格一格往前走。我对自己说，在月亮离开你的视线之前，一定要做完今天的工作。

我看着窗外，旁边的居民楼已经清晰可见，从对面人家的窗户里，我看到太阳的影子。我想，它就要出来了，虽然我没有完成自己的要求，但我很高兴坐在这里等待太阳的出现。已经N久没有熬夜到这个时候了。

因为很少有机会走近这个时间，所以每次走近它，我都会不由自主地想起所有与这个时间有关的故事。在这种夜浅人静的时候，我喜欢走到阳台上，看着自己居住的这个院子。所有的人都在睡梦中，只有我一个是清醒的。仿佛超脱于所有人之上，在一个高度俯视着他们，想着那些只属于自己的事情。

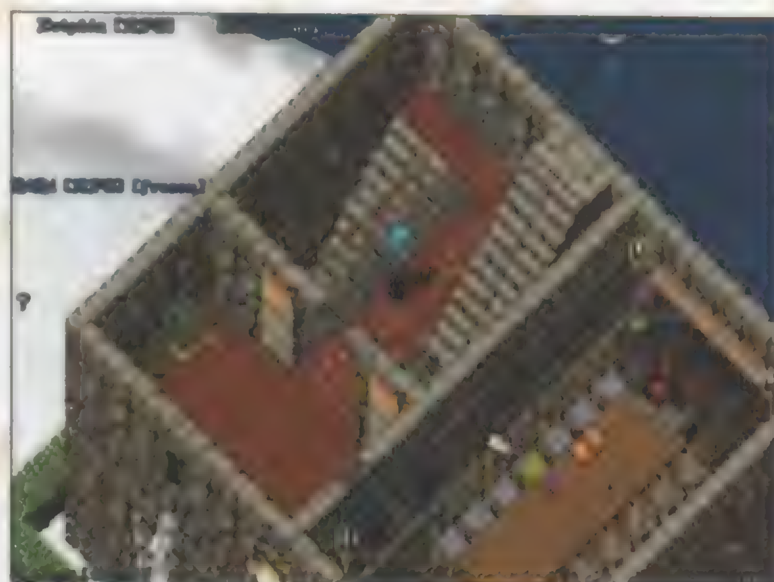
现在是2002年，3年前的这个时候，我接触到了一个今生都难以在记忆中抹去的游戏。说起游戏，让我一辈子不会忘记的当然不止一个，超级玛莉、俄罗斯方块……仿佛越是简单的东西越可以经久不衰。我很挑食，如果一个游戏被我选为No.1，那意味着它一定不仅仅是个好游戏……

就算是1999年，那也是Ultima Online诞生两年之后了。作为一个中国玩家，我比大部分人早，又比小部分人晚地在那年6月接触到它。起先这游戏对我的意义就只是首次尝试图形界面的网络游戏，我起了一个自认为讨巧的名字：Queen，想做一个名义上的不列颠女王。也许生性就不喜好战斗，我的职业是裁缝。当然，我也可以为此找到一个更冠冕堂皇的理由——想从纯生活的角度去体验这样一个世界闻名的网络游戏，我猜网络游戏中不应该只有战斗吧……

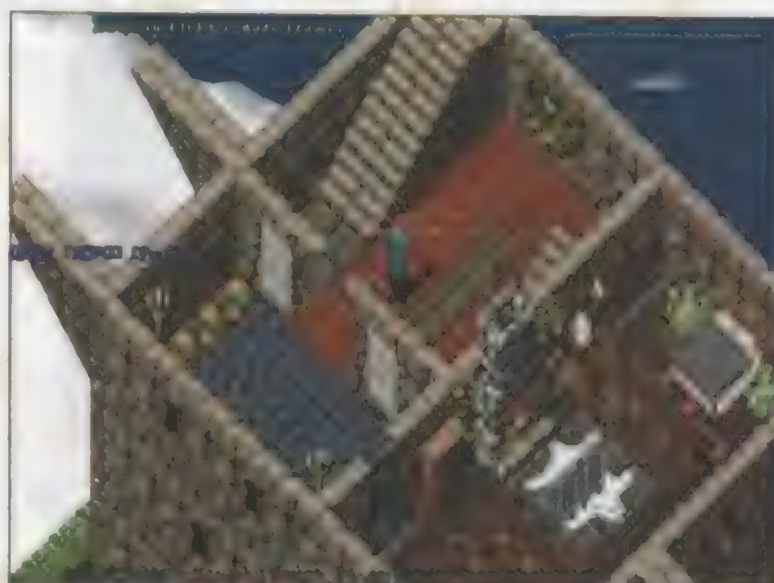
正像我某篇小说中写的那样，我和女主人公一样每天出没在裁缝店里。店里的NPC显然不如小说里那样善解人意，他们只会每天榨取我辛苦赚来的钱，虽然他们给了我几轴布，但这绝对不是理由。裁缝的工作的确很枯燥，远不如出城打怪物充满刺激和挑战，我需要做的就是重复、重复再重复，在这种重复中，我相信自己有一天能成为全城最好的裁缝和最美的女孩儿。

这种日子持续了很久，直到有一天我在野外遇到一个陌生又熟悉的人。我以前从没见过这个名字，但他叫我的声音又是那样耳熟。我想起这是个我经常在ICQ上躲避的家伙，所以我在游戏里一样要躲避他。不过命运之书不能总像你想象的那样发展，它不是你指下的琴键，也不是你脚下的跑鞋。就这样，我在城里又一次遇到这个连马厩也找不到的可怜人。我带他找到马厩买好马，看着他策马而去的背影，我的脑海中升起了这辈子最没有理由也最有理由的想法：这个人有时也傻得可爱——因为那句“我会成为这里的高手”。如果事情发生在今天，我一定做完好人扭头就走，不会在这里浪费时间。但显然3年前的我无法抗拒命运之书的翻页。

再次见到这个人，好像已经是两三个月以后的事了。一个裁缝不会理会剪刀、布以外的事情，所以当我又一次和他见面时，我并不知道有关他的任何背景，我只知道他是个连马厩都找不到的人。他礼貌地和我打招呼，而我也因前文所说的“错误”想法而和他攀谈起来。就这样，一对在ICQ里一见就吵翻天的人居然



新房2楼之豪华客厅。



新房3楼之尊贵卧室。



四大聘礼：种子、宝石、首饰、金币。

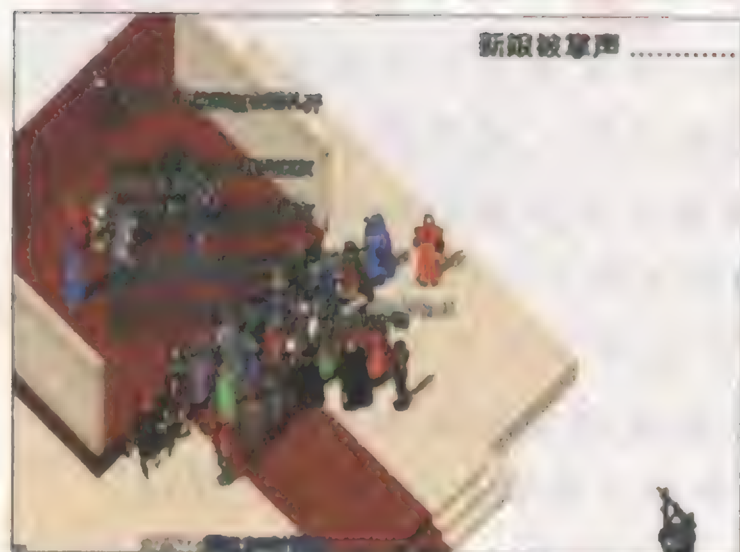
Forever

Forever

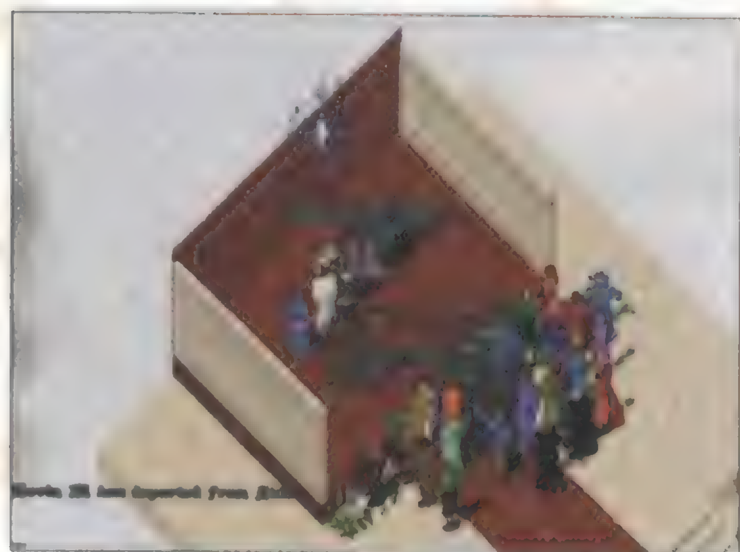
可以在这个世界里一起骑着马散步在郊外。虽然网络是虚拟的，但游戏中的场景却是真实的。两个相隔1 500公里的人用着现代科技手段在中世纪那恬静的村庄、古老的城堡和郊外偏僻的裁缝店里留下他们的身影。

也许是因为从未体验过游戏里结婚的感觉，也许是因为他在不经意间说过的某句话，总之，当他提出和我在游戏里组建一个共同的家时，我只考虑了5分钟就答应了。后来我才知道，这是我做过最好的决定。

那之后的日子不敢说像童话一般，也不敢说像谁谁的美梦一般，但我只能说那些记忆的美好都是我之前从未经历和想象过的，我觉得这就足够了。曾经在森林里迷路，被他派去的公会成员从离城门不到100米的地方找到，尴尬地出现在他们的公会上，被介绍为刚被找回的准会长夫人。曾经因为伸张正义管了自己不该管的事，被人威胁到性命，委屈地告诉他之后，被他带着去找对方问罪。原以为对方自知理亏找个借口就闪人，后来才知道原来当时自己的身边已经由他安排埋伏了10多位公会兄弟，对方实在不敢对我有任何不敬。


婚礼开始了，掌声响起来……

距离婚礼的日期越来越近，虽然我每天还是和剪刀、布打交道，但这次我是要为自己编织出最动人的礼服。当时的服务器上，GM特意为新人们准备了纯白的礼服和婚纱，但我坚持要自己做一套饱含着爱心的新娘之衣，哪怕它不能是纯洁的白色，我也要确定它在这服务器上是唯一的。我为自己制作了一身紫色的礼服，又做了几套可替换的礼服着装。我为我的衣着设计而冥思苦想，在万能的UO里，我只要有想法就可以搭配出游戏中最美的服饰。一切只需要我去想，我当然会认真地想，因为这是我在网络游戏中的第一次婚礼，而我也不想再有第二次。


结婚仪式正式开始，与会者向伉俪祝福。

他也没有闲着，他带着不列颠大陆上几十个特色地带的月石，穿梭其间，选出最有特点的8个地方，准备让我来选择我们的家安在何方。那是很难忘的一次旅行，当你穿梭在8个各有特色的地点时，你实在难以抉择。每一个地点都是那样有特色，或是瀑布、或是沙漠、或是绿洲、或是雪原。跟着他从一个月门走进另一个月门，我心里一直嘀咕的是，他需要怎样的耐心才能从几十个地区中遴选出这8个地方的？

他总能带给我惊喜，而显然当时那些惊喜都基于UO这个万能的游戏。婚礼的前一天，我像往常一样从家中登陆。自从我有了家里的钥匙，每天我总是上下线在家中，虽然当时的家还是四白落地。但这次登录是不同的，我惊讶地发现我们那个四层Tower居然已经被装饰得典雅、整洁。我兴奋地在楼层之间跑上跑下，一楼书房、二楼会议室兼餐厅、三楼卧室、四楼露台，我最喜爱的壁炉陈列在三楼卧室，两把放在熊皮毯上的大扶手椅面向的是燃烧着熊熊火焰的壁炉……跑出城堡，我才发现城堡外的天地更是大不同，马厩、露天凉亭，样样不缺。

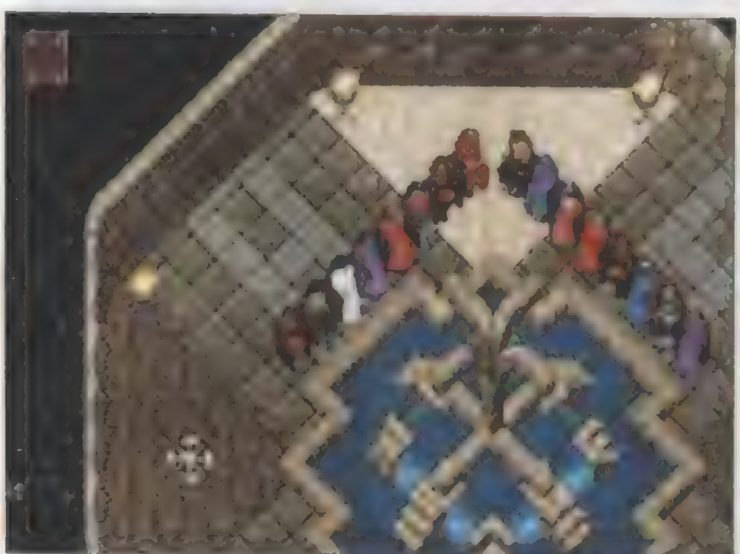

大宴宾朋。

婚礼当天，这个曾经被我认为有点傻的家伙送给我两个神秘匣子。一个匣子里放满了服务器中出现的各类宝石，而另一个匣子则别出心裁地放满了他从城市间和田间地头里拣回的蔬菜种子。虽然这听起来有点可笑和不严肃，但那时我的激动心情难以言表，仿佛我的手上当真捧着这么两个可爱的匣子一般，要知道那些漂亮种子NPC是不卖的。

婚礼自然举行得很成功。我们尽情享受着UO世界带给我们的逼真生活实感，大摆宴席宴请我们所有的朋友，甚至包括红名PK在内，在露天凉亭里倒上杯啤酒邀请三五朋友聊天小聚，或者是在温暖壁炉边享受二人世界……我一度设想，如果不是UO里有那么多富有情调的设计和安排，如果不是UO里有那么多贴近真实大自然的风景，如果不是UO中的环境让我太容易身陷其中如同幻境，我还会不会和这个人走到一起呢？命运之书总是在不停地翻页，在故事的扉页谁也不会想到后来的发展。

天早已经亮了，对面的居民楼里已经有人在阳台上浇花了。就像新的一天开始那样，我们的故事也已经翻开了新的一页，就像那个浇花的人一样，我们的故事也如同每日浇花般从网络移居到生活中了。

我想并不是每个人都能像我这样幸运，能有理由把一个自己喜欢的游戏升华到如此高度。我珍惜这种幸运，并希望这本书的结尾是“从此王子和公主过上了快乐幸福的生活……”


婚礼后的座谈。

Ultima Online

本期的重点是五款游戏修改器，包括《探险道》、《暗黑破坏神 II——毁灭之王》、《英雄无敌IV》、《虎胆龙威——大厦惊魂》、《龙狼传——破風之路》，其中三款是由国内玩家制作的，可惜两位都是老面孔，希望能有更多的玩家把我们加入，只要愿意尝试着去做就肯定会有结果。另外，由宽宽网制作的《文明 III》汉化包也推出最新的版本了，并加上了双语选择功能。对于喜欢《文明 III》的玩家，绝对不容错过，而且其汉化效果也非常出色。

■游侠补丁网 三枫

《文明 III 》V1.21F升级档双语汉化标准版

Civilization III

作为一个接一个的汉化版本，无论是其认真态度还是汉化质量都让人非常钦佩，要知道，兵种部分的汉化是十分麻烦的。这一次不但带升级档还加上了英文和中文的双语选择功能，实在很体贴玩家，感谢宽宽网制作提供。

使用方法：运行子目录\Civ3\Civ3.exe，直接执行安装程序，需要注意的是要指定原英文版的游戏安装路径。

《探险道》（中文版）无限金钱无限食物修改器

在推出日文版的时候，《探险道》已经受到关注了，出色的冒险引擎与《大航海 II 》相比可以说不相上下，虽然在画面上并不算很出色，但游戏还是富有强大生命力的。相信很多玩家都不会错过中文版。此修改器看似简单，却是冒险最关键的金钱和食物的修改，在游戏中按“NUM＋/NUM－”即可锁定数值，在此感谢游侠网清水剑神制作提供。

使用方法：运行子目录\Tkd\Tkd.exe，直接执行安装程序即可。

《龙狼传——破風之路》（中文版）超级人物修改器

比起超级存档，修改器在功能上绝对比存档更为有效，加上即时锁定功能，即使某些游戏（《龙狼传》就是如此）在升级后重置人物属性，也没有关系。此修改器主要修改对象是男女主角以及赵云，除了生命力和内力外还增加了经验值的修改，建议使用修改经验值来进行游戏，内力和生命力会在升级后重置，而且由于没有攻击力等方面的修改，战斗时间还是会很长，生命值高也只不过让你更耐打而已，感谢剑宇潇湘独家制作并提供。



使用方法：进入游戏后执行修改器，运行子目录\Llz\Llz.exe，然后按提示点击按钮即可。

《暗黑破坏神 II ——毁灭之王》V1.09D版最新编辑器

Diablo II：Lord of Destruction

1.09D版的人物属性修改器，包括等级、生命、魔力、技能点数等，虽然没有物品和装备的修改功能，但相信这些已经足够在任务版中无敌天下了。另外，在战网中希望大家不要使用任何会引起服务器当机的修改工具，其结果只会让服务器出现严重的延迟现象，更有甚者还会导致人物丢失或帐号被封的情况。

使用方法：先进入游戏，按Alt＋Tab切回到桌面后，然后运行子目录\D2ld\D2ld.exe，打开修改器即可进行修改。

《虎胆龙威——大厦惊魂》无限弹药无限生命修改器

Die Hard: Nakatomi Plaza

由电源改编的剧情，加上最新的3D引擎，照理游戏应该很受欢迎才对，可结果却并非如此。主要是因为画面虽然出色，但风格却让人看得很不舒服。但作为人物的体力设计，还有各种动作关卡设计还是很值得一看的，尤其是游戏难度非常高，作为一款需要表现个人英雄主义的游戏，相信很多自认为是FPS游戏高手的玩家肯定会试上一试，当然最好是在不使用修改器的前提下进行游戏，不然……

使用方法：先进入游戏，按Alt＋Tab切回到桌面后，然后运行子目录\Dhnp\Dhnp.exe，打开修改器即可进行修改。

《虎胆龙威——大厦惊魂》光盘补丁

Die Hard: Nakatomi Plaza

剧情模式下拥有不少全3D的动画演示，即使完全安装也会有一直读盘的情况，所以使用免光盘补丁来保护光盘，免得由于使用频率过高而导致光盘磨损。

使用方法：最大安装后，复制子目录\Dhn\Nakatomi.exe到游戏目录，并执行RegSetup.exe。

《英雄无敌Ⅳ》修改器

Heroes of Might and Magic Ⅳ

此修改器可修改英雄属性及王国资源。点击“CurHero”可显示出当前选中英雄的各属性值；“List”列出各玩家名单，可根据玩家名选择并修改该方资源；“Resurrect”，复活死去的英雄；“Kill”，杀死当前英雄；“Heal”，恢复英雄的生命点数；“AllSkill”，英雄学会所有技能；“AllSpell”，英雄学会所有魔法；“AddMana”，增加1000点魔法值。

使用方法：先进入游戏，按Alt+Tab切回到桌面后，然后运行子目录\Hm4\Hm4.exe，打开修改器即可进行修改。

《世界杯2002》全明星队伍激活器

2002 FIFA World Cup

在以前的FIFA系列中“明星”球员和一般球员是没有太大区别的（最多能力高一点点），而WC2002中就不一样了，明星球员除了在能力上高出普通球员外，还拥有特殊能力，包括瞬间加速（比狂按W还快……），射门有流星效果等。由于一个球队最多只有2~3名球星，有的甚至没有，所以通过这个补丁就可以看到全新的“球星风采”。

使用方法：复制子目录\Wc2002\soccer.ini到游戏目录即可。

《世界杯2002》光盘补丁

2002 FIFA World Cup

在日韩世界杯到来之前，WC2002和前不久的WE2002/WE6应该是所有足球爱好者的首选。WE2002可以通过模拟器完美再现，实况系列和FIFA系列可以说各有特色，动作配合等方面，实况的确比FIFA要出色很多，而在画面和气氛上FIFA却更为精彩。WC2002是以日韩世界杯为背景，在正式遭遇世界杯之前，相信WC2002依然是PC玩家的首选。

使用方法：最大安装后，复制子目录\Wc22\Fifawc.exe到游戏目录，并执行RegSetup.exe文件即可。



《地牢围攻》人物属性增强器/增加物品栏补丁

Dungeon Siege

游戏增强补丁（MOD），并不同于修改器，此类补丁是针对游戏中实际用到的辅助程序。物品栏补丁功能是使人物物品栏可容纳更多东西。人物属性增强器，需要重新开始游戏，主角的各项属性都将非常出色，这样一来可以在初期就获得或装备上高级装备，并且在能力上也会有很大提高。

使用方法：复制子目录\Ds\Backpack.dsres和子目录\Ds\SsDsMod1.dsres到游戏Resources目录即可。

《武道王者》V1.3升级档

Warrior Kings

无论是剧情还是画面都有很高的水平，但过于庞大的世界导致游戏配置要求非常高，过长的关卡设计也使游戏难度大大增加。1.3版中修正了攻城、升级、部分画面等数十个Bug，但似乎有玩家提出升级到1.3后就不能进入游戏的情况，因此在升级前先备份，不过这种情况应该不会很多。

官方升级档：http://www.microids.net/patch/WK_Patch_V1.1_V1.3__USA.exe

升级档：http://patch2.ali213.net/newpatch12/wk13.zip

使用方法：升级前请复制Original下的warrior_kings.exe文件到游戏目录，运行子目录\Wk\wk.exe，使用官方升级档升级到V1.3版，复制子目录\Wk\w_k.exe到游戏目录即可。

本期部分补丁收录于《锐》2002年第07期
《大众软件CD——大众游戏》2002年第07期
本期补丁下载网址：http://game1.zj.cninfo.net

《英雄无敌IV》修改初步

Heroes of Might and MagicIV

此修改仅适用于对游戏的初步认识或者想快些对此游戏失去兴趣的玩家，对于战术是一点好处也没有的。

1.用各种修改工具，如金山游侠等查找经验值，得到地址。

2.往下查找可看到魔法点的数值，你可以把当前魔法换成16进制。

3.再往下很多FF……FF的地方就是技能值的位置，共9行，每行代表4种技能（如果你tactics为初级的话，那就是00 00 00 00开始，这是排在第一的，别漏算，要不然H4就出错并关闭）。

改成04 00 00 00为最高级技能，顺序如下（不一定是从地址0开始，如果你现有技能里没有tactics，则是FF FF FF FF开始；如果有初级，则是00 00 00 00；如果为第二级，则是01 00 00 00，类推。第一种技能占用4字节，一组16字节）：

第一组：tactics|combat|scouting|nobility
第二组：life magic|order magic|death magic|chaos magic|
第三组：nature magic|offense|defense|leader ship|
第四组：melee|archery|magic resistence|pathfinding
第五组：seaman ship|stealth|fstates |mining
第六组：dipomacy|healing|spirituality |resurrection|
第七组：eachantment|wizardry|charm|occultism
第八组：demonology|necromancy|conjuration|pyromancy
第九组：sorcery|horbalism|meditation|summoning

玩家也可以自己组合职业。

因为H4老说内存不够，运行较慢，所以我也没有找其它的地址。H4与H3不同，所有人物相关资料都在人物名字地址的附近，包括魔法和各种宝物。

另外，在此给出一些怪物的代码，一般是aa 00 00 00 bb 00 00 00的格式，aa是代码，bb是数量，可以用数量来寻找。比如有14只白虎，可以寻找14,00。

在这里仅提供一些厉害角色的代码：

mantises（螳螂）24h，这是16进制的，在内存编辑模式下直接输入。比如1000只mantises为：24 00 00 00 e8 03 00 00，你可以改成1001只（24 00 00 00 e9 03 00 00）。内存原地编辑那剩下的1只，改成其它怪物，这样就不用寻找其它怪物了。

具体数据如下（以下属性值不一定正确，有的可能是在人物技能满时的属性，有加成的。要正确数据，可以查看H4东方卷轴）：

自然系：
24h mantises（螳螂，34/0 34 8）
15h faerie dragons（仙女龙，15/0 29 7）
3fh whitetigers（白虎，19/0 19 8）
3ch unicorns（独角兽，20 20 6）
40h wolves（狼，9 9 7，找地址时用用）
1ch griffirs（狮鹫，19 19 6）

力量系：
1eh harpies（鹰身女妖，16 15 5）
04h behemoths（巨兽，36 34 6）
0dh cyclops（独眼巨人，15/30 24 4）

有序系：
2ah nagas（蛇后，22 22 7）
1dh halflings（侏儒，5 10 6）
1bh gold golems（金魔像，16 61 3）
18h genies（神怪，10 18 6）
10h dragon golems（傀儡龙，34 34 9）

混乱系：
25h medusa（美杜莎，19 17 5）
2bh nightmares（梦魇，23 20 6）
1fh hydras（九头蛇，30 26 6）
13h efneefies（火魔，25 23 6）
06h black dragons（黑龙，40 40 7）

生命系：
0bh crossbow mans（弩手，4/9 11 2）
02h ballistaes（弩车，8/15 16 6）
0ch crusaders（十字军，22 23 7）
0ah champions（骑兵，25 25 6）
28h monks（僧侣，10/20 22 5）
01h angel（天使，30 37 11）

死亡系：
21h imp（小恶魔，10 10 6）
09h cerberi（地狱犬，16 16 6）
3dh vampires（吸血鬼，30 30 8）
0eh venom spawn（毒卵，13/26 26 6）
0fh devil（魔鬼，33 33 7）
07h bone dragon（骨龙，30 30 5）

中立生物：
26h mermaids（美人鱼，15 13 5）
42h waspwortos（黄蜂草，11/22 22 4）
05h evil eyes（魔眼怪，8/16 15 6）
29h mummy（木乃伊，15 16 4）
20h ice demon（冰魔，30 30 5）

建议使用Gamemaster 7的直接弹出模式，用GM可以在内存编辑时使用Copy Paste方式填写，这样方便大块相同数据的填入，可以避免出错。

《魔法门IX——命运之书》取得无尽力量

Might and MagicIX：Writ of Fate

测试有效

在Throheim有一口井，从正门进去往左转不远处就可看到。每访问一次，整个队伍就获取5点力量。只要你的机器够快而且你有足够的耐心，每天可访问多次以获取力量。尽管有些投机，但对初期来讲，较高的力量指数有利于贴身肉搏（9代的回合制战斗让人无法忍受）。我在一天内将队伍的力量提高到了100。

9代的地图每次重新载入，地图的怪物就会复活，一些地点的属性就会重置。应该还有提高其它指数的井，大家可以自己去找找看。

世界杯2002

2002 FIFA World Cup

测试有效

用任意文本编辑器打开游戏目录下的“soccer.ini”文档，在其中添加如下几行参数便可在游戏中达到相应的作弊效果：

CHEAT_UNLOCKED_TEAMS=1：开启所有的世界球队、美洲球队、亚洲球队及欧洲球队
UNLOCK_TOURNAMENT=1：开启锦标赛模式
AGGRESSIVE_TACKLE_CHEAT=1：开启对抗性秘技
CHEAT_EQUAL_TEAM_STATS=0：球队状况均等
CHEAT_RANDOM_TEAMS=1：电脑随即选择球队
DEMO_MODE=1：玩Demo模式
WINDOWED=1：在窗口模式下玩游戏

本期秘技由新浪网游戏世界提供。http://games.sina.com.cn/



专题讨论

职业游戏之梦

■主持人：新浪 慕容　《大众软件》林晓

如果我是球迷，世界杯是我的梦想；
如果我是游戏迷，WCG是我的梦想
足球的梦想米卢大叔已经帮我们实现；游戏的梦想，我能否自己实现？
我满怀进入职业游戏竞技的希望,但是我们却看不到这条路通向何方……
我们能投身到职业的游戏竞技中吗？我们的职业游戏竞技能和美韩等发达国家一样吗？

编者按：职业游戏竞技？显然，这是一个足以让所有真心玩家心动的题目。但整理过网友的意见，慕容却发现“心动”与“心痛”原来只是一墙之隔……

这里没有欣喜若狂的声音，没有大鹏展翅的豪情，只有或感性或理性的诉说——前者是憧憬引发的哀怨，后者是面对现实无奈的理由。就事论事毫无意义。但这种感性与理性的声音让我们相信：中国的玩家在走向成熟。

新浪网友王若冰8689

我当然很想投身于游戏事业中，虽然我只有16岁，但这是我几年来的梦想，能赚钱够我温饱就已足够，因为我热爱游戏，甚至有时超过我的亲人。可这个梦想在中国似乎不可能实现。我很想去美韩日那样的国家发展游戏，因为他们的社会环境允许。可现在中国的游戏业就象60年代的中国足球，需要时间的洗礼与生活水平的提高才能发达。我坚信：中国的游戏业终会蓬勃发展！我会永远等着那一天的到来！到那时，即使我不当职业玩家，我也一定要做和游戏有关的职业！

新浪网友小谢123

游戏只是游戏！我对游戏比赛并没有好感！本用来休闲的却成了赚钱的！我要有那么长时间和精力游戏，相信家中老小早饿死了。我还是老老实实休闲我的游戏吧——我的世界我快乐！

新浪网友x_wx2

中国没有成为职业游戏玩家的环境。游戏竞技不是普遍玩游戏的玩家所能理解的，实际上没有一丝一毫的游戏心态，完全是竞技，我想一般人可能对此有所误解，以为不过是玩而已。对于立志以游戏为职业的年青人，还不如好好学习，以后建设祖国。也请不要贬低去年参赛WCCG的中国人，去参赛主要也是为自己的荣誉，至少圈子里的人知道，确实是中国第一流高手去的，而且成绩不差（FIFA 2vs2是世界冠军），他们是职业游戏者，每天练习达到10个小时的程度。

新浪网友欧阳0002

在中国，现阶段不太可能达到美韩水平，毕竟，这是整个社会大环境的现实。如果你说你是职业球员什么的，别人正常看待你，如果你说你是职业游戏玩家……估计要被很多人笑话，被家中长辈训斥……所以……不去想，也不敢想……

新浪网友wtk206228

如果我们的社会道德价值观念还停留在现阶段，那么我们的职业游戏竞技水平就不可能有多大提高。实际上是我们的社会环境严重制约了这项运动的发展，社会上充满了对它的不理解、鄙视，甚至是谴责……职业游戏竞技运动在中国的命运，注定是悲惨的。

新浪网友爪哇蚊子

现在或者说是近期要实现游戏者的职业化非常不现实。首先是文化上的差异，社会舆论都是对游戏玩家的排斥和歧视：专家们说这是误人子弟，家长们说这是没出息，媒体对游戏“报忧不报喜”。社会的极力反对会给游戏者职业化带来很大压抑，至少近期是个空谈。其次是经济水平的差异，在物质生活都满足不了的情况下，哪里去讲精神生活。目前中国普遍还不富裕，受经济条件限制，不是家家都有“游戏”，再加上文化的影响，游戏者的群体年龄普遍都不太大，年纪大的有事业，年纪小的有学业，游戏者往往有一种孤立的感觉。很少有人会走职业化。再次是政策的差异，国家尤其反对学生游戏，三令五申禁止学生进网吧。学生身为中国游戏玩家的主体，却没有一个最基本的游戏条件，谈什么发展。

新浪网友joali

游戏是什么？Game，奥运会也叫Game，可是不会有专家振臂高呼曰：“海洛因”。好不容易有机会碰到些“为了电子竞技运动发展”的商家搞个宣传、举办个比赛，定下的规则又让人哭笑不得呵呵。我不懂什么叫职业化，但起码应该说凭借你干的事可以养活自己吧？就凭这点儿，中国的那么多玩家有谁做的到？不是中国玩家没有那个能力，而是没有一个环境，所以我觉得对于中国的职业化来说，根本谈不上发展，只要能有一个生存的环境就不错了。

新浪网友韬1984

各位了解为什么无法实现职业化吗？我是一个星际高手，可我们周围的人越来越多改玩传奇、CS等，好端端的战队就散了。所以职业化的问题是无法让游戏寿命如足球那样长久。谁能告诉我星际还能流行几年？CS还能流行几年？原来风光的高手一瞬间消失，因为那个游戏不流行就没有比赛了。还有一个厂商的原因：没有厂商来投资，比赛的资金从哪来？投资了，厂商怎么盈利？从哪盈利？报名费？入场券？广告费？一切都要有保证才能走上正轨：水平无所谓，总有人会傲视群雄的；至于舆论，只要大家看见有人说“我邻居的小孩靠玩游戏发财了”，舆论自然会改变的。还有就是比赛等宣传不能只靠网络来，网络在中国毕竟不发达，最好用电视和报纸，指定严格的比赛制度 。

随便聊聊吧



聊天室OP（管理者）——林晓

林晓：今天不许讲足球，有关足球的话题，呵呵，咱们下期聊。



合肥市 刘晓先

《新绝代双骄Ⅱ》让我对游戏有了一种全新的认识，绚丽的画面、诙谐的对白、精彩多样的打斗场面、体贴玩家的设计，无不让我惊叹佩服。游戏的多线程多分支使主角在不同时间不同地点都有可能发生不同的故事，引人入胜。我仿佛不是在玩游戏，而是作为游戏中的主角在凶险江湖中历练、成长，感受着人世间的情与义、善与恶、凶与险……游戏通关的那晚，我居然失眠了。我回忆着“我”的成长经历，所经历的种种事件，及“我”的喜怒哀乐，竟让我有些伤感。游戏是虚幻的，但它却与现实有许多相通之处。在复杂的社会中如何学会做人，如何学会生存，成了我以后经常思考的主题。

林晓：踏踏实实做人，老老实实游戏，感动啊！

四川 邱智鹏



我是德阳的，本地盗版业发达，且有若干不同价位的版本可以挑选！看了大软上《魔兽争霸Ⅲ》的介绍后，我真是“口水直流三千尺，疑是银河落九天”，今年一定要买！什么，本地已经有了D版，我忍，我忍……

林晓：坚持就是胜利！买正版的习惯要自觉培养。什么，没钱？据说阿飞要在晶合后院举行发钱大会，还不赶快找他去！

甘肃 梦幻GG

好穷啊，我实在太困难了！魔友们一定要帮我！我在双子座服务器，经常在双子6东门活动，超牌宠物200至300元，攻击性的宠物更便宜，请大家来捧场，救济一下我吧！

林晓：广告一般是禁止的，不过梦幻GG太可怜了。魔力宝贝的玩家们，和他联络一下吧。

江苏 褚芳芳

第一次和电脑亲密接触是在小学5年级，第一个玩的游戏是《仙剑奇侠传》，但奇怪的是，我对上网一点兴趣也没有。听说《轩辕剑4》快要发行了，激动得本人手舞足蹈，唉！我都等累了。

林晓：这又是一位打游戏可以通宵的玩友，已经高二了，最爱“轩辕剑”系列的游戏。看来，RPG游戏还真是最受中国学生玩家欢迎的游戏类型呢。

浙江 范达

强烈要求开设一个栏目介绍变态十足的游戏Bug，既可以达到爆笑娱乐的效果，也好让那些游戏生产商好好反省，更可为小菜鸟指点迷津。

林晓：好哇好哇。**本聊天室现在开始征集各种游戏Bug！大家快来揭发啊，新仇旧恨都在“游戏bug批判会”！**

甘肃 孙敏

大软的人气值有多旺，看我们班主任大人办公桌里没收的几十本大软就知道了。（嚷）大软的奖券怎么获得呀？上面的电话打不通。还有，我们全班同学强烈要求大软开设一个给电脑初学者的栏目，登一些适合我们初学者的软件应用知识和硬件技巧。

林晓：奖券你就会得到了，而且还会得到很多张，分给同学们吧，还有，别忘了给班主任，也许会换回大软也说不定。还有，你们的建议已经转达给相关编辑，他们会全盘考虑，满足大家的需求。

河北 刘炳希

我喜欢《大众软件》，喜欢它的真诚与幽默，还有Walker的老成、云起的活泼、碧落的稳重，还有司马平安的重情，告诉狂人不要老熬夜抽烟，小心身体哟。

林晓：狂人！为了偶们的Fans们，你可要保重啊，听JJ一句，不要熬夜了……

辽宁 庞严中

我们班的所有玩家（龙族）强烈要求大软的“龙虎榜——我正在玩的游戏”中，出现龙族的身影。龙族是我们的最爱，没有它在“龙虎榜”上我们很伤心（呜……呜……！！）

林晓：这个，这个我有什么办法啊，上榜的游戏可都是玩家投票选择出来的呀！GO！GO！GO！爱龙一族到北京第2服务器找庞严中。天啊，我怎么又在发布广告！

休息，休息一会！



肺活量小测试——PC奸商之大腕版

（注意：必须一口气读完它，不许喘气。）

一定得选最好的CPU，奔4都算一般，配就得配最高档次的部件，不要集成的东西；内存最少也得1G，什么DVD刻录机呀，GeForce4 Ti呀，200G的硬盘，RAID呀，能接上的全给我接上；机箱要镀金，机箱里边有一排散热风扇；主板上安一个DEBUG的芯片，带真人语音，特灵敏的那种，配件一插上去，甭管有问题没问题都得发音：Your PC is very NB, sir。一口地道的英国腔儿，倍儿有面子！主板再插一块超级显卡，芯片用nVIDIA最新的，一年光升级就得几万元人民币，再配一台大功率的UPS电源，24小时开机，就一个字——贵！换个鼠标就得花个万八千的。周围的网友不是用21纯平就是1G内存，你要是用奔3你都不好意思跟人家说。你说这样的电脑，一台你得出多少钱？两万人民币？那是成本！两万五人民币起！你别嫌贵，还不打折。你得研究菜鸟们装机时的购物心理，愿意掏两万装机的主儿，根本不在乎再多掏五千。什么叫菜鸟，DIYer你知道吗？菜鸟、DIYer就是不管买什么配件都买最贵的、不买最好的。所以，我们装机JS的口号就是：不求最好，但求最贵！

5月月报



上次写榜评已经是很久以前的事了，那时就想过：游戏排行榜究竟体现了什么？到现在也没有彻底弄明白，但至少可以肯定，这个排行榜是由无数的个人好恶组成的。当然，很多排行榜，不管是音乐的、电影的还是畅销书的，都是由个人好恶决定的。既然有这么多随意的个人因素搀杂其中，而且不同类型的游戏本来也没有什么可比性，自然就很难从纯粹的技术角度来评价榜上的作品。说到底，这个排行榜，实际上可以说是人气榜。

排行榜的前三名应该是享有同样声望的，今天是《反恐精英》第一，明天《星际争霸》可能就会爬上来，也说不准它们俩双双会被《毁灭之王》踢死。所以，我也最好不要在这里说《反恐精英》比《星际争霸》如何如何强，《毁灭之王》命中注定就是老三这样的话，就当是给下期榜评的作者留条后路吧。毕竟，当年《仙剑奇侠传》赖着不走的日子已经一去不复返了，只落得《新仙剑奇侠传》还勉强作个老十六，讨厌它和喜欢它的朋友看到这个结果都该感到欣慰。其实，最欣慰的还是我，想想当初换汤不换药的排名，写榜评比点菜还难。



《反恐精英》的普及程度超过了普通话的推广，现在哪个玩家不是张嘴“爆头”闭嘴“大狙”的？俗点儿的也知道AK是什么玩意儿，专业点儿的还能叫出个“卡拉什尼科夫”来。从来还没有哪个游戏能像《反恐精英》这样把英语推广到广大群众当中，每当我看见杂志社里某些同事喊着“MP FIVE”（注意，不是MP5），都会忍不住感慨现行教育制度的失败。说起来，《反恐精英》的技术在现在看来已不算先进，用的还是《半条命》的旧引擎，但它取胜的地方在于率先模仿了不同枪械的性能。虽然《三角洲特种部队》在它之前就做到了这一点，但遗憾的画面和当时并不发达的网络条件使“三角洲”生不逢时。在《反恐精英》之后也出现过一些拟真度更高的游戏，但复杂的操作和过分真实带来的麻烦让玩家望而却步。而《反恐精英》真正在真实和简便之间找到了平衡点，这让很多从前对打打杀杀表示不屑的女同胞也忍不住坐下来开杀戒（呵呵，这其中自然也包括我）。其实，女同胞们并不是不喜欢暴力，只是更喜欢简单暴力而已。



《星际争霸》就更不用说了，笔者对它不算在行，说多了恐怕专业人士笑话。但至少可以确定的是，目前还没有什么即时战略游戏如此种族分明。当初，Blizzard不知道改进了多少次，跳票了多少天，才设计出这么完美的三个种族。说它是三个种族就真是三个种族，从性能到机制完全不同，而且三个种族的力量还非常平衡，也难怪那么多孩子整天泡在网吧里。《星际争霸》640×480的2D画面现在看来还是很漂亮，这比起那些还没学会走就要开始跑的3D游戏要稳妥得多。当然，3D化是游戏的必然趋势，总要有人去尝试，于是就有了那么多甘当铺路石的失败作品，Blizzard现在正踩着这些铺路石给《魔兽争霸Ⅲ》做最后测试呢。《魔兽争霸Ⅲ》出来之前，《星际争霸》在即时战略里的老大位子是稳如泰山了，其实，就算《魔兽争霸Ⅲ》面市也不一定能把《星际争霸》踢死，要知道中国人都是怀旧的，不把《星际争霸Ⅱ》怀出个眉目来绝不肯轻言放弃。不说这个了，一说我就又想起那个“只落得两泪涟涟”的《仙剑奇侠传》来了。

从上面这两个游戏可以看出来，有时候先进技术并不一定受欢迎，就好象有的人一辈子都爱吃炸酱面，开上法拉利了也还是爱吃炸酱面。说到这里，我特别害怕有义和团跳出来：“哈哈，你说得有道理，明天俺就用Basic做个游戏出来，准能受欢迎！”嘿嘿，义和团不会知道，在炸酱面里蕴涵着一个千古不变的道理：并非昂贵，而是可口才会受到欢迎，但如果永远不做新的尝试和牺牲，以后的人就只能永远吃炸酱面了。

■晶合实验室　上弦月

2002年5月幸运读者

本期奖品由北京交大铭泰软件有限公司提供

幸运读者特别奖：《东方立体专家》软件一套
获奖者：新　疆　陈立丹

幸运读者奖：《东方影都Ⅲ》软件一套
获奖者



甘　肃　黄佑平　　广　东　林　晓
吉　林　龚宇仲　　重　庆　梁朝民
湖　南　降柏平　　宁　夏　刘贺飞
河　南　张　冬　　江　苏　高　昊
浙　江　韩　磊

GAME

龙虎榜——我正在玩的游戏

排名	游戏	票数	出品	发行日期	国内代理	留言
1	半条命——反恐精英	2948票	SIERRA	2001年	奥美	勤劳的警察叔叔，让我"望望"你的头。 青岛 独角马
2	星际争霸	1513票	BLIZZARD	1996年	奥美	敢问天下，谁与争锋。 浙江 任翔
3	暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王	1162 票	BLIZZARD	2002年	奥美	"毁灭"比"破坏"强！ 天津 骆凯
4	石器时代	928 票	JSS	2001年	智冠电子	如果没有外挂，世界会美好得多！ 贵州 王娅
5	轩辕剑Ⅲ外传——天之痕	776票	大宇	2000年	育碧软件	一个让我哭的游戏！ 湖北 熊心童
6	FIFA2002	700 票	EA	2001年	电子艺界	GO! GO! GO! 中国队！ 海南 杨阳
7	三国赵云传	572 票	第三波软件	2001年	国内发行：第三波软件	什么时候有电视剧《少年赵云》？ 山东 维佳
8	暗黑破坏神Ⅱ	528票	BLIZZARD	2000年	奥美	每当夜幕来临，我总是…… 黑龙江 林琳
9	盟军敢死队2——勇往直前	517票	PYRO	2001年	国内发行：新天地	我再杀一个德国兵就存档关机，这次说真的…… 河北 吴牧野
10	新剑侠情缘	489票	金山西山居	2001年	金山软件	国产RPG游戏的兴奋剂！ 河北 赵允伟
11	魔力宝贝	376票	ENIX	2002年	晶合时代	
12	重返德军总部	339票	id	2001年	天人互动	
13	传奇 (NEW)	314票	ACTOZSOFT	2001年	育碧软件	
14	地球时代	289票	SIERRA	2001年	奥美	
15	生化危机Ⅲ（PC）	286 票	CAPCOM	2000年	育碧软件	
16	新仙剑奇侠传	265票	大宇	2001年	国内发行：中青旅创先公司	
17	幽城幻剑录	254票	汉堂国际	2001年	智冠电子	
18	金庸群侠传Online	247票	智冠	2001年	智冠电子	
19	樱花大战Ⅱ（PC）	246票	世嘉	2001年	天人互动	
20	武林群侠传	245票	智冠	2002年	智冠电子	













注：游戏发行日期以官方正式发行日期为准。

ISSN1007-0060